

**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN
UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



DISUSUN OLEH:

**ANDI NAWI
NIM. 12402241043**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN
JURUSAN PENDIDIKAN ADMINISTRASI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN
UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN**

SKRIPSI

Oleh:

**ANDI NAWI
NIM. 12402241043**

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 8 Maret 2107

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Jurusan Pendidikan Administrasi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui
Dosen Pembimbing



Siti Umi Khayatun Mardiyah, M. Pd.
NIP. 19801207 200604 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN

Oleh:

ANDI NAWI
NIM. 12402241043

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 16 Maret 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Rosidah, M. Si.	Ketua Penguji		5 April 2017
Siti Umi Khayatun Mardiyah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		4 April 2017
Sutirman, M. Pd.	Penguji Utama		31 Maret 2017

Yogyakarta, 10 April 2017

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M. Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Nawi
NIM : 12402241043
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi
Judul : Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

Dengan ini saya menyatakan skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tertulis atau diterbitkan orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai persyaratan penyelesaian studi pada universitas lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang sesuai peraturan penulisan.

Yogyakarta, 16 Januari 2017

Yang Menyatakan,



Andi Nawi

NIM. 12402241043

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Ibu, Bapak, dan keluarga besar yang telah memberikan doa, perhatian, dan cintanya, serta dukungan yang tiada henti.
2. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu dan pengalaman.

MOTTO

“janganlah menjadi debu, jadilah debu bintang, sehingga kau dapat hidup menjadi harapan bagi orang lain”

(*Spy Air, Rage of Dust*)

“tidak ada kata gagal dalam permainan *video game*, saat kau gagal ulangi, lagi dan lagi hingga berhasil karena hanya itulah caranya untuk menyelesaikan sebuah *video game*”

(Penulis)

**PENGEMBANGAN KOMIK EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN
UNTUK SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)
KOMPETENSI KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN**

**Oleh:
Andi Nawi
NIM. 12402241043**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik edukasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan komik edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Pengumpulan data menggunakan angket lembar penilaian untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data meliputi instrumen penilaian kelayakan materi, instrumen kelayakan media, dan instrumen uji kelayakan pada siswa. Analisis data yang dikumpulkan dengan menghitung skor rata-rata yang diperoleh sesuai pedoman konversi skor, skor rata-rata tersebut menjadi nilai kelayakan produk sesuai dengan kriteria penilaian produk. Evaluasi terhadap penelitian dan pengembangan dilakukan menggunakan metode evaluasi formatif dengan menggumpulkan data selama proses pengembangan media pembelajaran guna mengetahui kualitas produk pembelajaran.

Hasil penelitian dan pengembangan yaitu 1) komik edukasi mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan untuk siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang telah dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE. 2) uji kelayakan terhadap komik edukasi berdasarkan penilaian: a) ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,68 (Layak), b) ahli media diperoleh rata-rata skor 3,65 (Layak), c) *Pilot test* diperoleh rata-rata skor 4,1 (Layak), d) uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 4,19 (Layak). Berdasarkan uji kelayakan tersebut komik edukasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran, komik edukasi, prakarya dan kewirausahaan

**DEVELOPMENT EDUCATIONAL COMIC AS A LEARNING MEDIA
OF CRAFT AND ENTREPRENEURSHIP SUBJECTS
FOR VOCATIONAL HIGH SCHOOL
OF OFFICE ADMINISTRATION EXPERTISE PROGRAM**

**By:
Andi Nawi
NIM. 12402241043**

ABSTRACT

The aim of this research was to develop educational comic as a business and vocational subjects learning media for grade XI students of Office Administration Expertise Program. It also aimed to determine the appropriateness of the educational comic as learning media for grade XI students of Office Administration Expertise Program.

The research is a Research and Development, It used ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) model. Data collection using a questionnaire to determine the feasibility assessment sheet products developed. Data collection instruments include instruments of material feasibility, instruments of media feasibility and instruments of feasibility test on student. Analysis of the collected data by calculating the average of the obtained score according to the guidelines conversion score, the average score becomes the feasibility of product value in accordance with the assessment criteria of the product. The evaluation of the research and development using the formative evaluation methods used data during the process of development of learning materials in order to determine the quality of learning products.

Results of research and development: 1) educational comic craft and entrepreneurship subjects for grade XI students of Office Administration Expertise Program which has been developed based on ADDIE development model. 2) the feasibility test of the educational comic based on assessment: a) received 3.68 score (proper) by the media expert, b) 3.65 score (proper) by the media expert, c) 4.15 score (proper) by pilot test, and d) 4.22 (proper) by field-test. Based on the feasibility test, it can be concluded that the developed media were appropriate.

Keywords: *learning media, educational comic, craft and entrepreneurship*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran” dapat disusun sesuai dengan harapan. Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat disusun tak lepas dari bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, MA. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si, Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Joko Kumoro, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd, Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Sutirman, M.Pd, Dosen Narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.

6. Ibu Dra. Rosidah, M.Si sebagai Ketua Penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi dan media pembelajaran yang dikembangkan.
7. Ibu Musrifah, S. Si, Guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI SMK Negeri 2 Purworejo yang telah menjadi ahli materi serta memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Bapak Aran Handoko, M. Sn, Dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.
9. Siswa-siswi kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Purworejo yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membantu pada penelitian ini.
10. Kedua orang tua tersayang, Bapak Suyono dan Ibu Sri Sukamti, serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
11. Sahabat seperjuangan saya, Ari Suryani, Ayu Kurniawati, dan Ayu Titissari, terima kasih atas dukungan, motivasi, dan bantuannya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
12. Kepada Ajeng Raharjeng Puji Artanti, terima kasih atas bantuan, doa, dan motivasi yang diberikan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
13. Teman-teman pendidikan Administrasi Perkantoran yang telah memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.

14. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu menyelesaikan penulisan tugas akhir skripsi.

Penyusun menyadari bahwa selama proses penyusunan sampai pada penyelesaian tugas akhir skripsi ini tak luput dari kesalahan dan keterbatasan, oleh karena itu penulis memohon maaf kepada semua pihak yang telah terlibat. Akhirnya penulis berharap semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 10 Januari 2017

Penulis,



Andi Nawi

NIM. 12402241043

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
G. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Deskripsi Teori	13
1. Belajar.....	13
a. Pengertian Belajar	13
b. Ciri-ciri Belajar	14
2. Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Pembelajaran	16
b. Ciri-ciri Pembelajaran	17
3. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media Pembelajaran	18
b. Tujuan Media Pembelajaran	20
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
d. Manfaat Media Pembelajaran	24
4. Media Pembelajaran Komik	28
a. Pengertian Komik	28

b. Kelebihan Komik.....	30
c. Kelemahan Komik	32
d. Elemen-elemen Desain dalam Komik	33
5. Tinjauan Kurikulum yang Berlaku di SMK N 2 Purworejo.....	38
a. Kurikulum 2013	38
b. Landasan Pengembangan Kurikulum 2013	41
c. Tujuan Pengembangan Kurikulum 2013	47
6. Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.....	48
7. Model-model Penelitian dan Pengembangan	51
a. Model Sugiyono.....	52
b. Model Borg dan Gall	56
c. Model ADDIE.....	59
B. Penelitian yang Relevan	68
C. Kerangka Pikir.....	71
D. Pertanyaan Penelitian	76
BAB III METODE PENELITIAN	78
A. Desain Penelitian	78
B. Tempat dan Waktu Penelitian	79
C. Subjek dan Objek Penelitian	79
D. Definisi Operasional.....	80
E. Prosedur Pengembangan	81
1. <i>Analyze</i>	81
2. <i>Design</i>	83
3. <i>Develop</i>	83
4. <i>Implement</i>	85
5. <i>Evaluate</i>	86
F. Teknik Pengumpulan Data	89
G. Instrumen Pengumpulan Data	89
H. Teknik Analisis Data	92

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	96
A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan	96
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	96
2. Hasil Penelitian dan Pengembangan	97
a. <i>Analyze</i>	97
b. <i>Design</i>	102
c. <i>Develop</i>	103
d. <i>Implement</i>	123
e. <i>Evaluate</i>	125
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	127
1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik	127
2. Kelayakan Media Pembelajaran Komik.....	130
a. Ahli Materi	130
b. Ahli Media.....	131
c. <i>Pilot Test</i>	133
d. Uji Coba Lapangan.....	134
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	136
A. Kesimpulan.....	136
B. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN.....	143

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Prosedur Pengembangan ADDIE	61
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi	90
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media	91
Tabel 4. Kisi-kisi Kelayakan Media melalui Uji Coba pada Siswa	92
Tabel 5. Pedoman Konversi Skor	93
Tabel 6. Kriteria Penilaian	94
Tabel 7. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan	100
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi	109
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media.....	112
Tabel 10. Hasil Uji Coba <i>Pilot Test</i>	114
Tabel 11. Hasil Uji Coba Lapangan.....	124

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Model Pengembangan Sugiyono.....	52
Gambar 2. Model Pengembangan Borg dan Gall	56
Gambar 3. Konsep Model Pengembangan ADDIE	60
Gambar 4. Kerangka Pikir.....	75
Gambar 5. Prosedur Pengembangan	88
Gambar 6. Pembuatan Tokoh Komik	104
Gambar 7. Pembuatan Gerak Pada Tokoh	105
Gambar 8. <i>Editing</i> Komik.....	106
Gambar 9. Pengisian Teks Dialog.....	106
Gambar 10. Penyusunan dan <i>Finishing</i> Komik	107
Gambar 11. Halaman 25 Sebelum Direvisi.....	116
Gambar 12. Halaman 25 Setelah Direvisi.....	116
Gambar 13. Penutup Pembelajaran Sebelum Direvisi	117
Gambar 14. Penutup Pembelajaran Ditambah Kesimpulan Materi	118
Gambar 15. Sampul Komik Sebelum Direvisi.....	119
Gambar 16. Sampul Komik Setelah Direvisi.....	119
Gambar 17. Halaman Isi Komik I Sebelum Direvisi	120
Gambar 18. Halaman Isi Komik I Setelah Direvisi	120
Gambar 19. Halaman Isi Komik II Sebelum Direvisi.....	121
Gambar 20. Halaman Isi Komik II Setelah Direvisi	121
Gambar 21. Seragam Siswa Perempuan Sebelum Direvisi	122
Gambar 22. Seragam Siswa Perempuan Setelah Direvisi.....	123
Gambar 23. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi	131
Gambar 24. Diagram Hasil Validasi Ahli Media.....	132
Gambar 25. Diagram Hasil <i>Pilot Test</i>	133
Gambar 26. Diagram Hasil Uji Coba Lapangan	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penciptaan lapangan pekerjaan merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan dalam membangun perekonomian dan pemerintah harus konsisten dalam pelaksanaannya. Cara yang dapat dipakai adalah dengan pengembangan bidang kewirausahaan yang memiliki peranan penting dalam segala dimensi kehidupan. Sumbangan kewirausahaan terhadap pembangunan ekonomi suatu negara tidaklah disangsikan lagi. Suatu negara agar dapat berkembang dan dapat membangun secara ideal, harus memiliki wirausahawan sebesar 2 persen dari jumlah penduduk. Sementara itu di Indonesia sendiri jumlah untuk wirausahawan masih sebesar 1,56 persen dari jumlah penduduk yang ada (poskotanews.com). Kehadiran dan peranan wirausaha akan memberikan pengaruh terhadap kemajuan perekonomian dan perbaikan pada keadaan ekonomi, karena wirausaha dapat menciptakan lapangan kerja, meningkatkan kualitas hidup masyarakat, meningkatkan pemerataan pendapatan, memanfaatkan dan memobilisasi sumberdaya untuk meningkatkan produktivitas nasional. Sektor informal merupakan alternatif yang dapat membantu menyerap pengangguran.

Wirausaha dapat menjadi alternatif dalam usaha pengentasan kemiskinan dan pengangguran. Pemerintah diharapkan dapat mendukung kemajuan kewirausahaan dengan cara memberikan bantuan modal sehingga

wirausahawan dapat mendirikan usaha tanpa halangan mengenai biaya modal. Pencari lapangan kerja yang semula hanya berminat pada sektor formal juga diharapkan merubah pandangannya dan beralih pada sektor informal yaitu wirausaha.

Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan menciptakan tenaga kerja yang profesional guna memenuhi kebutuhan dunia kerja. Data Badan Pusat Statistika (BPS) yang menyatakan bahwa pengangguran di Indonesia didominasi oleh lulusan SMK sebesar 12,65 persen ini cukup membuktikan bahwa SMK belum dapat memenuhi tujuannya. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi belum tercapainya tujuan SMK, tapi salah satu faktor yang perlu dicermati adalah proses pembelajarannya. Kegagalan dalam mencapai tujuannya merupakan proses pembelajaran yang masih belum berjalan baik atau kurang efektif dalam membentuk siswanya untuk menjadi tenaga kerja yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Kegagalan tersebut menjadi tugas bagi pengajar untuk dapat melakukan pembelajaran yang efektif dan juga seorang pengajar harus mampu beradaptasi dengan lingkungan kelas yang berbeda-beda.

Pengembangan kewirausahaan inilah yang menjadi pokok penting bagi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk dapat melakukan pendidikan kewirausahaan kepada siswanya. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) meskipun memiliki tujuan utama dalam mencetak tenaga kerja yang profesional, namun hendaknya siswanya dibekali dengan pendidikan kewirausahaan yang mencukupi sebagai bekal lebih dalam bersaing kelak.

Pendidikan kewirausahaan juga dapat menjadi wahana untuk menggali potensi jiwa wirausahawan para siswa bukan hanya sebagai tambahan bekal semata.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi, dalam kurikulum 2013 kewirausahaan sudah mulai dipandang serius terbukti dengan menjadi mata pelajaran wajib dengan nama “Prakarya dan Kewirausahaan” yang dipelajari dari mulai kelas X sampai XII. Dari kurikulum 2013 sudah menjadi bukti juga keseriusan pemerintah dalam usaha menciptakan wirausahawan. Selain itu juga prakarya diharapkan dapat mendorong industri yang mulai tumbuh sekitar 7 persen per tahun (kemenprin.go.id), dengan disertai bekal pendidikan kewirausahaan sangat diharapkan pertumbuhannya semakin meningkat. Prakaraya dan kewirausahaan juga ingin mendorong ekonomi kreatif masyarakat seperti UMKM, dengan mata pelajaran ini diharapkan dapat mendorong pertumbuhan wirausaha di Indonesia dalam membantu pembangunan perekonomian bangsa.

Pelaksanaan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada SMK N 2 Purworejo masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran. Observasi kelas yang dilakukan pada 14 September 2016, terlihat masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran dengan baik. Hal ini tak terlepas dari cara mengajar guru yang masih monoton dan berpusat kepada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Inilah pentingnya untuk mengenal lingkungan kelas, guru perlu memperhatikan kondisi kelas agar mampu beradaptasi sehingga mampu menyampaikan pelajaran dengan baik dan efektif.

Wawancara yang dilakukan kepada ibu Musrifah, S.Si diketahui adanya kesulitan dalam penyampaian materi. Kesulitan tersebut diakibatkan kurangnya alat peraga bagi guru dalam memperagakan materi pelajaran dan alat bagi siswa dalam melakukan praktik, ditambah dengan masih kurangnya sumber belajar yang relevan bagi siswa. Beliau juga menuturkan bahwa perlu belajar lagi terhadap materi yang akan diajarkan, hal ini dikarenakan materi dari prakarya dan kewirausahaan yang masih baru dan juga kurangnya sumber belajar yang relevan. Sumber belajar yang ada untuk mata pelajaran kurikulum 2013 masih belum memiliki sumber belajar yang cukup, bahkan terdapat beberapa mata pelajaran masih belum memiliki sumber belajar yang relevan untuk kurikulum 2013. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sudah memiliki sumber belajar untuk kurikulum 2013, sumber belajar bagi siswa yaitu buku paket dari Kemendikbud dan LKS.

Kegiatan pembelajaran di kelas, guru menggunakan metode diskusi dengan menampilkan materi diskusi melalui presentasi *power point*. Hasil dari diskusi akan dipresentasikan oleh para siswa, selain itu guru juga memberikan tugas berupa proyek dalam pembuatan produk yang biasanya dilakukan sendiri oleh siswa di rumah karena kurangnya alat peraga dan peralatan praktik. Produk yang telah jadi kemudian dipresentasikan dan dibuat laporan pembuatan produk tersebut. Guru mengakui bahwa pembelajaran dengan cara tersebut bukan tidak mungkin nantinya tidak dikerjakan sendiri oleh siswa di rumah, melainkan hasil kerja orang lain. Sementara itu siswa sendiri mengakui cukup kesulitan dalam belajar dengan alasan mereka benar-benar harus

mencoba hal yang baru dan terkadang materi yang disampaikan kurang sesuai pada bidang jurusan administrasi perkantoran, sebagai contoh saat mereka mempraktikkan cara berkebun dan mencangkok tanaman yang merupakan keterampilan dalam bidang pertanian.

Kurangnya alat peraga bagi guru dalam memperagakan materi pelajaran dan peralatan praktik bagi siswa dalam mempraktikkan materi yang diberikan, mengakibatkan adanya hambatan dalam menyampaikan materi. Kekurangan tersebut sebenarnya dapat disiasati dengan pemberian media pembelajaran yang sesuai sehingga mampu mendukung pembelajaran di kelas maupun menemani siswa dalam belajar di rumah karena kurangnya alat peraga bagi guru dalam memperagakan materi pelajaran dan peralatan praktik bagi siswa dalam mempraktikkan materi yang diberikan. Inovasi melalui media pembelajaran dapat dilakukan juga untuk menarik perhatian dan minat belajar dari siswa, media yang digunakan pun haruslah sesuai agar dapat mengatasi masalah kesulitan belajar secara efektif.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus tepat dan sesuai. Bukan dilihat dari kecanggihannya, melainkan dari manfaat yang ditimbulkan sehingga penerapannya dapat memberikan hasil yang maksimal. Beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dapat dilakukan dengan memperhatikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, metode pembelajaran yang digunakan, karakteristik materi pembelajaran, kegunaan media pembelajaran, kemampuan guru dalam menggunakan jenis media, serta melihat pula efektivitas penggunaan media. Ada berbagai jenis media yang

dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya adalah gambar, foto, komik, poster, video, permainan, dan lain-lain. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, namun semua jenis media dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran berdasarkan hakikatnya masing-masing.

Media pembelajaran memiliki kedudukan sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar dapat lebih disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif oleh guru yaitu komik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa, terlebih dalam hasil observasi yang dilakukan pada kelas XI AP 1, 2, dan 3 didapat sebanyak 78,75 persen siswa suka dalam membaca karangan fiksi dan hanya sebanyak 42,08 persen menyatakan tertarik dengan buku cetak yang ada. Komik merupakan salah satu dari karangan fiksi yang ada. Komik dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, karena komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif.

James Bucky Carter seorang *graphic novel specialist* dan *teacher educator* melakukan sebuah kajian tentang penggunaan komik dalam pendidikan yang dimuat dalam majalah *Educational Leadership* edisi Maret 2009. Kajian tersebut mengungkapkan bahwa komik bukanlah barang baru dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Kajian yang dilakukan oleh James mengungkapkan bahwa komik bukan hanya untuk anak laki-laki dan juga bukan untuk anak kecil (dibawah usia remaja) saja. Komik juga dapat membantu meningkatkan kreatifitas dan daya berpikir kritis anak, serta dapat meningkatkan motivasi membaca bagi anak yang enggan membaca.

Media pembelajaran dengan komik dapat menjadi alternatif dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dimana pada mata pelajaran tersebut lebih mengutamakan pengalaman siswa secara langsung. Komik dapat mengilustrasikan materi prakarya dan kewirausahaan melalui alur cerita, gambar, dan kata-kata, sehingga siswa dapat seolah-olah merasakan kejadian dari cerita tersebut. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan *scientific*, komik dapat membantu siswa dalam berpikir kritis dan memahami materi melalui alur cerita, gambar, dan kata-kata yang mudah dipahami.

Media pembelajaran menggunakan komik memang belum lazim digunakan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Beberapa negara telah mulai mengembangkan komik sebagai media pembelajaran dan memperoleh hasil positif dalam pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dalam pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan

Kewirausahaan diperlukan pengembangan media pembelajaran alternatif. Komik dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, sehingga perlu adanya penelitian dan pengembangan pada komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

B. Identifikasi Masalah

1. Cara mengajar guru yang masih monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
2. Kurangnya alat peraga bagi guru memperagakan materi pelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
3. Kurangnya peralatan praktik bagi siswa mempraktikkan materi pelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
4. Sumber belajar yang relevan bagi siswa masih kurang, sumber belajar yang ada dari buku paket bantuan pemerintah dan LKS.
5. Sebanyak 57,92 persen siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran tidak tertarik dengan buku pelajaran yang ada, sehingga perlu adanya alternatif media pembelajaran yang lain.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini terfokus pada kurangnya alat peraga bagi guru memperagakan materi pelajaran yang dibutuhkan dalam

pembelajaran, sehingga menimbulkan kendala dalam proses penyampaian materi mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Alternatif media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK N 2 Purworejo. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan komik sebagai inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran alternatif untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kurikulum 2013 khususnya pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan komik edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI berdasarkan hasil validasi ahli, *pilot test*, dan uji coba lapangan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan komik edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk sekolah menengah kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.
2. Mengetahui kelayakan komik edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk sekolah menengah kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Komik edukasi mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sesuai dengan materi yang diajarkan khususnya pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Kompetensi dasar yang dipilih ialah “Menciptakan peluang usaha sesuai dengan produk pengolahan dari bahan nabati dan bahan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang dihasilkan pengamatan pasar.”
2. Komponen komik seperti pada komik pada umumnya terdiri dari gambar dan tulisan yang terangkai ke dalam suatu cerita, cerita yang ditampilkan akan lebih mengutamakan pada menstimulasi ketertarikan belajar dengan memadukannya pada materi pelajaran yang diajarkan.
3. Sampul pada komik dibuat berwarna biru tua dengan gradasi hitam dan juga halaman pada komik berwarna guna menyajikan penampilan yang

lebih menarik, halaman pada komik menggunakan kertas *Art-Paper* 120 gsm.

4. Setiap komik merupakan perwujudan dari setiap kompetensi dasar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam memperluas pengetahuan di bidang pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.
- b. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan meneliti dengan obyek penelitian yang sama.

2. Secara Praktis

- a. Bagi pihak sekolah

Peneliti berharap produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk melakukan pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan secara berkala.

- b. Bagi mahasiswa

Penelitian ini merupakan penelitian yang dikhususkan mempelajari penelitian pengembangan komik edukasi pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Penelitian ini

diharapkan dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai wahana penerapan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan dapat memperbanyak ilmu pengetahuan yang didapat sehingga dapat menjadi bekal di masa depan.

c. Bagi peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti dapat menambah pengetahuan tentang penelitian pengembangan komik edukasi pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Selain itu, peneliti dapat memberikan kontribusi secara langsung dalam dunia pendidikan di Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Dalam dunia pendidikan istilah belajar dan pembelajaran tentu sudah tidak asing lagi. Kedua istilah tersebut memiliki makna yang berbeda dalam dunia pendidikan. H.C. Witherington (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2014: 4) menjelaskan pengertian belajar sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian. Belajar merupakan suatu kegiatan yang mengubah pribadi seseorang dan dalam kegiatannya seseorang membutuhkan hal tertentu dalam mendorong perubahan kepribadian tersebut. Menurut Spears (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2014: 4) *“learning is to observe, to read, to imitate, to try something them selves, to listen, to follow direction.”* Sederhananya belajar merupakan pengalaman seseorang dalam beraktifitas, dimana ia memaknai setiap kejadian yang ia alami.

Good dan Brophy berpendapat *“learning is the development of new association as a result of experience”* (M. Thobroni, 2015: 16). Dalam sebuah pengalaman seseorang akan ampu belajar hal baru yang berguna untuk ia dalam memaknai kejadian yang akan ia alami nanti dan belajar

sesuatu hal baru lagi. Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang dialami oleh individu secara internal akibat dari interaksi dengan lingkungan (eksternal) sebagai bagian dari sebuah pengalaman yang dialami. Adapun aspek-aspek belajar meliputi: (1) bertambahnya jumlah pengetahuan, (2) adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi, (3) ada penerapan pengetahuan, (4) menyimpulkan makna, (5) menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan (6) adanya perubahan sebagai pribadi (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2014: 17).

Belajar menurut Oemar Hamalik (2010: 154) adalah “perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman”. Belajar merupakan bagian dari hidup manusia yang berlangsung seumur hidup, belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Dapat disimpulkan bahwa belajar sejatinya adalah kegiatan seseorang dalam memaknai setiap kejadian yang pernah ia alami dan mendapatkan hal baru dari pengalaman atau kejadian tersebut, sehingga belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Namun, realitas yang sering dipahami, belajar dianggap sebagai kegiatan sekolah. Belajar sebagai kegiatan sekolah inilah yang sebenarnya merupakan kegiatan pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Belajar

Dari pengertian dan kesimpulan yang telah diuraikan, setidaknya belajar memiliki beberapa ciri-ciri seperti yang diuraikan dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara (2014: 5-6) sebagai berikut.

- 1) Adanya kemampuan baru atau pengetahuan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).
- 2) Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja, melainkan menetap atau dapat disimpan.
- 3) Perubahan itu tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.

Peningkatan seseorang dalam belajar tidak terbatas pada aspek kognitif saja sesuai dengan keberhasilan seseorang untuk memaknai pengalamannya. M. Thobroni (2015: 18) menambahkan ciri dari belajar yaitu adanya “pengalaman (interaksi dengan lingkungan) atau latihan (usaha) itu dapat memberi penguatan dalam perubahan.” Melihat ciri dari belajar yang telah dijabarkan didapatkan garis besar mengenai ciri belajar yaitu adanya perubahan pengetahuan dan keterampilan terhadap pembelajaran.

Pendapat Gagne dan Briggs (Jamil Suprihatiningrum (2014: 37) tentang ciri belajar, bahwa “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*).” Penampilan siswa bukanlah penampilan pada aspek fisik, melainkan pada aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif. Didapatkan kesimpulan sederhana dari ciri belajar yaitu adanya perubahan pengetahuan dan keterampilan dari siswa yang dapat diamati melalui hasil belajar, hasil belajar yang dapat diamati yaitu

intellectual skill, cognitive strategy, verbal information, motor skill, dan attitude.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 17), kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan “pembelajaran” berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dapat dikatakan pembelajaran merupakan proses atau cara menuntun seseorang dalam memaknai pengalamannya secara benar. Selain itu Rombepajung (M. Thobroni, 2015: 17) berpendapat bahwa, “pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran.” Kegiatan belajar yang diarahkan melalui proses pembelajaran bertujuan untuk seseorang dapat memaknai pengalamannya sehingga memperoleh hal baru berupa keterampilan atau ilmu pengetahuan.

Hubungan antara belajar dan pembelajaran disinggung oleh Gagne. Gagne (1985) berpendapat *“instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event”* (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2014: 12). Pembelajaran yang dimaksud oleh Gagne merupakan kesinambungan antara belajar dan pembelajaran,

dimana pembelajaran ditujukan untuk menciptakan kondisi yang dapat membantu dan mendukung proses internal yang terdapat dalam setiap kegiatan belajar.

Pembelajaran dapat disimpulkan sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori dan organisasi kognitif (proses belajar). Perbedaan makna dari pembelajaran dan belajar ini harus dipahami untuk dapat melihat kedua makna tersebut secara terpisah.

b. Ciri-ciri Pembelajaran

Dari pengertian dan kesimpulan yang telah diuraikan mengenai pembelajaran, diperoleh ciri-ciri dari pembelajaran, yaitu :

- 1) Merupakan upaya sadar dan disengaja.
- 2) Pembelajaran harus membuat siswa belajar.
- 3) Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
- 4) Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2014: 13).

Proses pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja yang terstruktur dalam pelaksanaannya, kegiatan yang dilakukan untuk membuat siswa belajar dan tujuan dari proses pembelajaran harus jelas. Seperti ciri pembelajaran yang disampaikan oleh Jamil Suprihatiningrum (2014: 75), yaitu “pembelajaran terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan pendidik dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik.”

Sehingga dapat dikatakan ciri kegiatan pembelajaran yaitu adanya interaksi subjek didik kepada pendidik dan lingkungan belajar sesuai dengan tujuan dari kegiatan pembelajaran tersebut, tentu saja semuanya telah diatur oleh pendidik (direncanakan). Seperti yang disampaikan oleh Syaifurahman dan Tri Ujiati (2013: 60) bahwa “pembelajaran terjadi apabila siswa mampu menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka.” Kemampuan menghubungkan fenomena ke dalam struktur pengetahuan inilah yang merupakan tujuan dari pada pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang telah direncanakan oleh pendidik untuk mendidik siswa (belajar) agar siswa mendapatkan peningkatan pola perilaku pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran sendiri melibatkan subjek didik, pendidik, dan lingkungan belajar. Lingkungan belajar sangat penting guna menunjang proses pembelajaran dapat berjalan efektif. Disaat lingkungan belajar kurang mampu menunjang proses pembelajaran, pada saat itulah dibutuhkan media perantara yaitu media pembelajaran

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran sering kali ditemui kendala dalam proses penyampaian materi kepada anak didik, maka diperlukan suatu media perantara agar dapat menyalurkan materi yang diberikan dengan baik. Media perantara ini disebut dengan media pembelajaran. Media

pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (Trianto, 2010: 113). Pesan yang disampaikan oleh guru terkadang tidak mampu diterima siswa dengan baik, sehingga diperlukan media perantara yaitu media pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, Gagne dan Briggs mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi, dan komputer sehingga dengan kata lain, media dapat diartikan sebagai komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar Arsyad, 2011: 4). Media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dapat bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh guru agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Dina Indriana (2011: 16) menambahkan bahwa “media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.” Dapat dipahami secara sederhana bahwa media pembelajaran merupakan segala alat dan bahan yang mengandung informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

Senada dengan pendapat Dina Indriana, Hujair (2013: 4) menjelaskan bahwa “media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu

pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.” Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Dari penjelasan yang telah diuraikan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua bahan dan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang di dalamnya memiliki tujuan pembelajaran tertentu, kepada penerima pesan (siswa) sehingga dapat merangsang dalam belajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam penggunaannya, Media pembelajaran memiliki beberapa tujuan, yaitu:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran

(Hujair A. H. Sanaky, 2013: 5).

Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan dari pembelajaran memang akan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan dalam penyampaian materi. Daryanto (2010: 5-6) berpendapat mengenai tujuan dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menggunakan media pembelajaran yang tepat akan membuat belajar semakin tidak terbatas, hal ini tentu saja akan meningkatkan gairah dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik akan semakin membuat siswa nyaman dalam belajar. Senada dengan hal tersebut, Dewi Salma Prawiradilaga, dkk (2013: 19) menjelaskan tujuan media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang siswa untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
- 3) Menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan tidak mudah dilupakan oleh siswa.
- 4) Menjadikan belajar lebih efektif, efisien, dan bermakna.
- 5) Membuka peluang belajar di mana saja, dan kapan saja.
- 6) Memberikan motivasi belajar kepada siswa.

7) Menjadikan belajar sebagai kebutuhan.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan dari media pembelajaran guna mempermudah siswa dalam belajar agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Perlu juga mengetahui terkait fungsi dan manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak positif yang luar biasa dalam pembelajaran.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (Azhar Arsyad, 2011: 15-16) mengemukakan fungsi dari pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan keefektifan penyampaian pesan dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan guru dapat menyajikan materi dengan menarik serta memadatkan materi yang diberikan.

Lebih lanjut, Levi dan Lentz (M. Musfiquon, 2012: 33-34) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran

yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan membantu siswa dalam belajar, siswa akan lebih mudah dalam belajar dengan adanya media pembelajaran yang sesuai. Jamil Suprihatiningrum (2014: 320-321) menambahkan tiga fungsi dari media pembelajaran yang belum disebutkan oleh Levi dan Lentz, yaitu:

- 1) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- 2) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- 3) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat membantu guru untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar melalui respon siswa dalam pembelajaran. Dari pendapat yang telah diuraikan dapat diketahui bahwa fungsi dari media pembelajaran bukan hanya sebatas alat komunikasi dalam pembelajaran melainkan juga alat evaluasi dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran oleh guru patut untuk ditingkatkan untuk memperoleh hasil yang optimal dalam pembelajaran karena peran media pembelajaran bukan hanya penyampai informasi atau materi saja dalam pembelajaran.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam penggunaannya, media pembelajaran juga memiliki manfaat yang sangat penting bagi kesuksesan proses belajar dan mengajar serta tujuan pembelajaran. nilai dan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui penggunaan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu sukar ke dalam lingkungan belajar melalui media pembelajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam ruang pembelajaran pada waktu kelas membahas tentang objek tersebut.

- 4) Memperllihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat (Dina Indriana, 2011: 48-49).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu dalam proses pembelajaran. Beberapa hambatan yang sering dialami oleh guru mampu untuk diatasi. Jamil Suprihatiningrum (2014: 321) menjabarkan manfaat dari penggunaan media pembelajaran secara lebih spesifik lagi menjadi sebagai berikut.

- 1) Memperjelas proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa.
- 3) Meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 5) Memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja.
- 6) Menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 8) Mengkonkretkan materi yang abstrak.
- 9) Membantu mengatasi keterbatasan pancaindra manusia.
- 10) Menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
- 11) Meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

Manfaat utama penggunaan media adalah mempermudah siswa memahami materi. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan tujuan dari pembelajaran berimplikasi positif terhadap

kualitas proses belajar mengajar. Kemp dan Dayton (Martinis Yamin, 2010: 151-154) mengutarakan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut.

1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Penggunaan media dapat mereduksi perbedaan penafsiran dan dapat disampaikan secara seragam kepada siswa. Setiap siswa yang mendengar dan melihat melalui media yang sama akan menerima informasi yang seragam. Hal ini bermanfaat saat menyampaikan materi yang beragam.

2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media dapat meningkatkan keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk memberi respon terhadap penjelasan guru, memungkinkan siswa menyentuh langsung objek kajian, menyuguhkan objek kajian dalam bentuk konkret, dsb. Media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelas yang monoton dan membosankan.

3) Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif

Media dapat memicu interaksi dua arah secara aktif antara guru dan siswa. Dengan penggunaan media guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru yang aktif menyampaikan informasi, namun siswa yang lebih dapat berperan aktif. Guru lebih cenderung berbicara satu arah terhadap siswa apabila pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media.

4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi

Seringkali guru menghabiskan waktu cukup banyak dalam mengajarkan suatu materi. Penggunaan media dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan karena siswa lebih dapat aktif dalam belajar. Penggunaan media juga dapat membuat siswa belajar tanpa adanya keterbatasan tempat dan waktu.

5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan

Penggunaan media membuat belajar-mengajar lebih efisien. Membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Pemahaman siswa akan lebih baik karena dengan media, siswa melibatkan lebih banyak indera.

6) Proses belajar siswa dapat terjadi di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

7) Sikap positif siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan

Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan media pembelajaran. Hal ini akan meningkatkan apresiasi dan kecintaan siswa terhadap ilmu pengetahuan dan pencarian ilmu pengetahuan itu sendiri.

8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Pertama, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan apabila media digunakan dalam pembelajaran. Kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak pada aspek-aspek lain dalam pembelajaran. Ketiga, peran guru tidak lagi sekedar

“pengajar”, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.

Bukan hanya meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa saja, media pembelajaran juga mampu meningkatkan sikap positif dari siswa. Sikap positif dari siswa akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran juga akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan didampingi oleh media pembelajaran.

Secara keseluruhan manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan, bahwa penggunaan dari media pembelajaran akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Manfaat-manfaat tersebut akan tercapai apabila dalam menggunakan media sesuai dengan materi dan tujuan dari pembelajaran, selain itu juga dengan melihat kondisi saat pembelajaran. Tidak semua media sesuai digunakan dalam kondisi kelas tertentu. Guru harus selektif memilih media dengan dengan menelaah kondisi yang ada dalam kelas.

4. Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Komik

Scott Mc Cloud (1993: 3-9) menyatakan bahwa komik adalah wadah yang dapat menampung berbagai macam gagasan dan gambar. Komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan) dalam urutan tertentu (alur cerita), untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik

sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Oleh karena itu, komik dapat digunakan untuk semua orang dan mudah dipahami serta dapat menumbuhkan minat membaca bagi orang tersebut.

Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i (2010: 64) mengungkapkan komik sebagai suatu bentuk kartun yang berisikan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik sebagai media pembelajaran akan dapat mengurangi siswa dalam kejenuhan belajar melalui aspek cerita komik yang menghibur, sehingga siswa akan lebih baik dalam memahami materi. Menurut Waluyanto (2005: 51) komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini, pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik. Komik merupakan jenis media visual yang berbentuk bahan cetak.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada proses pembelajaran dalam bentuk kata-kata dan gambar yang tersusun runtut menggambarkan suatu peristiwa atau alur cerita. Komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran karena pada umumnya materi

pelajaran bersifat runtut layaknya alur cerita. Sebelum membuat komik sebagai media, hendaknya lebih mengenal komik, sehingga pembuatan media akan diperoleh hasil yang sesuai.

b. Kelebihan Komik

Robynn Thorley Whittier (2009: 3-7) mengungkapkan alasan dalam menggunakan komik untuk membantu proses pembelajaran di kelas, yaitu:

- 1) Komik bukan hanya untuk anak laki-laki saja.
- 2) Komik dapat meningkatkan minat membaca bagi anak yang enggan membaca.
- 3) Komik dapat membantu memahami bahasa terutama untuk bahasa asing.

Dalam dunia modern komik memang telah menjamur dikalangan anak muda, penggemar komik bukanlah laki-laki saja melainkan perempuan juga menggemari komik. Komik memiliki lima kelebihan apabila digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar.
- 2) Komik terdiri dari gambar-gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 3) Komik bersifat permanen.
- 4) Komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca.
- 5) Komik adalah bagian dari budaya populer (Gene Yang dalam Wuriyanto, 2009).

Seperti halnya dengan media pembelajaran, komik juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan akan sangat membantu siswa yang kurang suka dalam membaca melalui cerita yang disajikan pada komik. Josh Elder (2014) pendiri dan presiden dari *Reading with Pictures*, meringkas kekuatan komik sebagai media pembelajaran dengan istilah “Tiga E” untuk komik, yaitu:

- 1) *Engagement* (Keterlibatan), Komik menyampaikan makna melalui keterlibatan aktif pembaca dengan bahasa tertulis dan gambar berurutan. Pembaca harus aktif memahami makna dari interaksi yang diciptakan melalui teks dan gambar, serta harus dapat memahami alur cerita antar panel.
- 2) *Efficiency* (Efisiensi), Format komik menyampaikan sejumlah besar informasi dalam waktu singkat. Hal ini sangat efektif untuk konten mengajar di berbagai bidang studi.
- 3) *Effectiveness* (Efektivitas), Pengolahan teks dan gambar bersama-sama dapat meningkatkan daya ingat dan transfer belajar lebih baik. Eksperimen neurologis telah menunjukkan bahwa teks dan gambar kita proses di berbagai wilayah otak: dikenal sebagai Teori *Dual-Coding*. Percobaan ini juga menunjukkan bahwa pasangan gambar dengan teks mengarah ke peningkatan retensi memori untuk keduanya. Dengan komik, siswa tidak hanya mempelajari materi lebih cepat, mereka belajar lebih baik.

Keunikan dari bentuk komik dapat membuat siswa lebih nyaman dalam belajar, aspek hiburan yang diberikan oleh komik akan membuat siswa tidak mudah jenuh dalam belajar. Cerita dan penokohan dalam komik juga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

c. Kelemahan Komik

Dalam penelitian yang dilakukan oleh James Bucky Carter (2009: 68) dijumpai adanya hambatan dalam penggunaan komik karena adanya salah persepsi dari pengajar dan praktisi pendidikan, hal ini seperti yang ia ungkapkan bahwa:

“I’ve encountered have led me to conclude that some misinformation concerning the pedagogical potential of graphic novels is circulating among teachers. Some believe that graphic novels are too risky to bring into the curriculum, others resist any form of new literacy altogether, and many think that sequential art narratives are only useful for remedial or reluctant readers.”

Guru menganggap bahwa komik tepat diterapkan pada siswa yang enggan dalam membaca. Pembuatan komik sebagai media pembelajaran juga membutuhkan keahlian dan kreativitas. Guru harus mampu mengolah setiap cerita dan dialog dalam komik agar dapat dipahami oleh siswa bukan malah membingungkan. Dalam hal ini komik kurang dapat diaplikasikan untuk materi yang serius atau memiliki kompleksitas yang tinggi.

Seperti yang diungkapkan oleh Heike Elisabeth Jungst (2010: 58) bahwa konten kesenangan dan hiburan yang merupakan kelebihan dari komik untuk menarik minat siswa dalam belajar justru dapat mengurangi penerimaan siswa terhadap materi yang kompleks dengan topik yang serius

atau emosional. Materi yang membutuhkan konsentrasi berpikir lebih serius sebaiknya tidak memakai media komik sebagai media pembelajaran atau guru harus mengkaji terlebih dahulu sebelum menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Hal ini harus disadari oleh guru sebelum memutuskan untuk membuat komik sebagai media pembelajaran.

Kelemahan dalam menggunakan komik dalam kelas secara lebih jelasnya diungkapkan oleh Lestari (Wurianto, 2009). Kelemahan-kelemahan komik diantaranya adalah:

- 1) Komik membatasi bahkan memungkinkan membunuh imajinasi.
- 2) Penyampaian materi pelajaran melalui media komik terlalu sederhana.
- 3) Penggunaan media komik hanya efektif diberikan pada peserta didik yang bergaya visual.

Komik sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan juga kelemahan. Untuk itu, dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran perlu dipersiapkan dan memperhatikan kelemahan dan kebutuhan peserta didik yang diajar. Penggunaan komik akan efektif jika digunakan dengan cara yang tepat memperhatikan kondisi dan kebutuhan yang ada.

d. Elemen-elemen Desain Dalam Komik

Komik memiliki beberapa elemen-elemen desain yang membangun dan saling terkait. Dwi Koendoro (2007: 31) menyebutkan bahwa terdapat empat elemen utama dalam pembuatan komik, yaitu:

1) Sosok gambar atau ilustrasi

Kreativitas dalam menentukan gambar dan ilustrasi sangat diperlukan dalam membangun sebuah alur cerita dalam komik. Dalam membuat komik, diperlukan kepekaan dalam memilih posisi subjek yang paling tepat. Gambar memiliki penampilan paling penting. Gambar-gambar yang terdapat dalam komik seharusnya dapat memberi pesan. Tanpa dengan kata-kata, gambar dapat menangkap suasana batin pembaca lewat ilustrasi yang diberikan.

2) Unsur tulisan atau teks

Unsur tulisan ini biasanya berupa dialog tokoh atau karakter, narasi (keterangan, penceritaan), dan efek suara. Terkadang teks harus menggantikan suara dalam wujud khas. Teks bisa menjadi efek suara yang memperkuat penampilan gambar.

3) Unsur kotak (*frame*)

Unsur kotak sering disebut dengan ruang pengadeganan. Pembagian kotak ini mirip dengan pembedaan adegan dalam film atau animasi. Bentuk kotak ini bebas dan bervariasi sesuai dengan adegan yang terjadi.

4) Balon kata

Balon kata merupakan ruang tempat menaruh teks narasi atau juga menampilkan kata-kata. Balon kata merupakan elemen dalam ilustrasi yang seharusnya dibuat serapi mungkin. Rencana tulisan perlu dibuat sebelum membuat balon kata.

Elemen dalam komik sangat menentukan kualitas dari komik tersebut, perpaduan yang pas antar elemen dapat menjadikan komik memiliki kualitas yang baik. Senada dengan pendapat dari Dwi Koendoro, Mario Saraceni (2003: 7-10) menjabarkan elemen-elemen komik menjadi empat bagian, yaitu:

- 1) Panel, setiap halaman biasanya terdiri dari sejumlah frame persegi panjang yang bernama panel.
- 2) Parit, setiap panel dipisahkan dari yang lain dengan ruang kosong yang disebut parit.
- 3) Balon kata, penggunaan balon kata, di mana teks dimasukkan dan digunakan ke dalam panel yang berisi gambar, adalah salah satu ciri utama dari komik. Balon kata berisi percakapan langsung sesuai dengan narasi. Ini menunjukkan bahwa karakter berbicara (pada orang pertama) dan ini membuat keterlibatan pembaca dalam cerita jauh lebih dalam.
- 4) *Caption*, *caption* tidak di dalam panel, tapi merupakan entitas yang terpisah, di bagian atas atau bawah panel. Teks dalam *caption* merupakan suara narator dan menambahkan informasi ke dialog di balon kata.

Balon kata yang berfungsi menampung dialog ataupun keterangan narasi dalam cerita komik menjadi poin penting karena merupakan pusat dari informasi dalam komik, sehingga peletakannya pun harus sesuai. Lebih detail lagi dari elemen-elemen dalam pembuatan komik dikemukakan oleh

Maharsi Indiria (2010: 75-105), terdapat sebelas elemen yang dikemukakannya yaitu:

- 1) Panel, panel merupakan kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita.
- 2) Sudut pandang dan ukuran gambar, aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik.
- 3) Parit, merupakan ruang sela yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri.
- 4) Balon kata, merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel. Secara garis besar balon kata dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan *captions*.
- 5) Bunyi huruf, disebut sebagai *onomatope*. *Onomatope* dalam hal ini adalah perwujudan kata yang berasal dari bunyi-bunyi misanya, bunyi hewan dan bunyi manusia yang bukan merupakan dialog.
- 6) Ilustrasi, merupakan gamabaran pesan yang terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini, pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata.

- 7) Cerita, tema merupakan unsur dasar dalam sebuah cerita. Tema dikatakan sebagai roh dari sebuah cerita, namun harus didukung oleh penguasaan bahasa yang baik dan penuturan yang logis.
- 8) Splash, merupakan panel dalam halaman pertama buku komik yang memiliki ukuran paling besar di antara panel yang lain. Splash panel adalah splash yang ukurannya melebihi panel-panel yang lain dalam halaman yang sama. Sementara splash ganda adalah panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman yang lain.
- 9) Gerak-gerik, yang dimaksudkan dengan gerak-gerik adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter yang muncul dalam ilustrasi komik.
- 10) Simbolia, representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun. Simbolia tervisual dalam benda-benda ataupun huruf.
- 11) Kop komik, bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang.

Begitu banyak elemen dalam membuat sebuah komik sehingga dalam pembuatan komik memang tidak boleh sembarangan dan dibutuhkan kreatifitas juga ketekunan. Elemen-elemen pembangun komik tersebut perlu diketahui agar tercipta komik yang baik. Komik akan menjadi baik jika dalam pembuatannya mampu menggabungkan elemen-elemen dalam komik menjadi perpaduan yang serasi sehingga dapat menarik minat pembaca dan dapat dipahami oleh pembaca.

5. Tinjauan Kurikulum yang Berlaku di SMK Negeri 2 Purworejo

Pengembangan materi yang diajarkan pada suatu mata pelajaran tak lepas dari kurikulum yang digunakan. Pada tahun 2015 pemerintah Indonesia membuat kebijakan memperbolehkan sekolah untuk memilih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ataupun Kurikulum 2013. Kebijakan ini tak terlepas dari pro dan kontra yang ada terkait pemberlakuan kurikulum 2013, sehingga membuat sekolah satu dengan yang lain memiliki perbedaan dalam memilih kurikulum yang digunakan. SMK Negeri 2 Purworejo menjadi salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya.

Tentu saja hal ini juga mempengaruhi penyajian materi dan metode pembelajaran termasuk juga dengan media pembelajaran secara tidak langsung. Untuk memperoleh hasil yang optimal dalam membuat media pembelajaran menggunakan komik edukasi. Perlu juga mengetahui terkait kurikulum 2013 yang berlaku di SMK Negeri 2 Purworejo, sehingga pembuatan media pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan dan metode pembelajaran yang dianjurkan dalam kurikulum tersebut.

a. Kurikulum 2013

Secara etimologis, kurikulum merupakan terjemahan dari kata *curriculum* dalam bahasa Inggris, yang berarti rencana pelajaran. Menurut Soedijarto dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara (2014: 62), “kurikulum adalah pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan untuk diatasi oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan

dalam suatu lembaga.” Kurikulum merupakan sebuah implementasi dari proses pembelajaran dimana setiap kegiatan belajar direncanakan dan tujuan dari pembelajaran ditetapkan.

Adapun menurut UUSP No. 20 Tahun 2013, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dari dua pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa kurikulum sebagai program yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan tertentu. Dalam dunia pendidikan, kurikulum memiliki sifat yang dinamis serta harus menyesuaikan dengan perkembangan kehidupan global, sehingga harus selalu dilakukan perubahan dan pengembangan. Perubahan dan pengembangan tersebut harus memiliki visi dan arah yang jelas, perubahan dan pengembangan yang dilakukan juga harus secara sistematis.

Berdasarkan lampiran Permendikbud nomor 70 tahun 2013, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 yang berlaku saat ini walaupun tidak semua sekolah menerapkan kurikulum tersebut dalam proses pembelajarannya, merupakan tindak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang pernah diujicobakan pada tahun 2004. Dalam konsep kompetensi terdapat beberapa aspek penting yang terkandung dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan; yaitu kesadaran dalam bidang kognitif, misal seorang guru mengetahui cara melakukan identifikasi kebutuhan belajar dan bagaimana melakukan pembelajaran terhadap peserta didik sesuai dengan kebutuhannya.
- 2) Pemahaman; yaitu kedalam kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Misalnya seorang guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang karakteristik dan kondisi peserta didik, agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.
- 3) Kemampuan; yaitu sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Misalnya kemampuan guru dalam memilih dan membuat alat peraga untuk mempermudah siswa dalam memahami pelajaran.
- 4) Nilai; yaitu suatu standar perilaku yang telah diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Misalnya standar perilaku guru dalam pembelajaran.
- 5) Sikap; yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang datang dari luar. Misalnya reaksi terhadap kenaikan upah/gaji.
- 6) Minat; yaitu kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Misalnya minat untuk mempelajari atau melakukan sesuatu (E. Mulyasa, 2013:67-68).

Berdasarkan analisis yang telah diuraikan, kurikulum 2013 berbasis kompetensi dapat dimaknai sebagai suatu konsep yang menekankan pada

pengembangan kemampuan melakukan tugas-tugas dengan standar acuan tertentu, sehingga hasilnya dapat dirasakan berupa penguasaan terhadap seperangkat kompetensi tertentu. Kurikulum 2013 berbasis kompetensi memfokuskan pada pencapaian kompetensi-kompetensi tertentu oleh peserta didik. Peserta didik diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap, dan minat, agar dapat melakukan tugas-tugas dalam bentuk kemahiran atau penguasaan kompetensi tertentu.

b. Landasan Pengembangan Kurikulum 2013

Robert S. Zais (Dadang Sukirman, 2012: 2-38) mengemukakan empat landasan pokok pengembangan kurikulum, yaitu *philosophy and the nature of knowledge, society and culture, the individual, and learning theory*. Dengan berpedoman pada empat landasan tersebut, maka perancangan dan pengembangan suatu bangunan kurikulum yaitu pengembangan kurikulum, pengembangan isi/materi, pengembangan proses pembelajaran, dan pengembangan komponen evaluasi harus didasarkan pada landasan filosofis, psikologis, sosiologi, serta ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Keempat landasan tersebut dijabarkan menjadi sebagai berikut.

2) Landasan filosofis

Landasan filosofis dalam pengembangan kurikulum ialah asumsi-asumsi atau rumusan yang didapatkan dari hasil berpikir secara mendalam, analisis, logis, dan sistematis dalam merencanakan, melaksanakan, membina, dan mengembangkan kurikulum. Penggunaan

filasafat tersebut dalam pengembangan kurikulum baik dalam bentuk program, maupun kurikulum dalam bentuk pelaksanaan di sekolah. Kurikulum pada hakikatnya adalah alat untuk mencapai tujuan pendidikan, karena tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh filsafat atau pandangan hidup suatu bangsa, maka tentu saja kurikulum yang dikembangkan juga mencerminkan falsafah/pandangan hidup yang dianut oleh bangsa tersebut. Oleh karena itu terdapat hubungan yang sangat erat antara kurikulum pendidikan di suatu negara dengan filsafat negara yang dianutnya.

3) Landasan psikologi

Pendidikan senantiasa berkaitan dengan perilaku manusia, dalam proses pendidikan itu terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, baik lingkungan yang bersifat fisik maupun lingkungan sosial. Melalui pendidikan diharapkan adanya perubahan perilaku peserta didik menuju kedewasaan, baik dewasa dari segi fisik, mental, emosional, moral, intelektual maupun sosial. Kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, sudah pasti berhubungan dengan proses perubahan perilaku peserta didik. Adanya kurikulum diharapkan mampu membentuk tingkah laku baru berupa kemampuan atau kompetensi aktual maupun potensial dari setiap peserta didik, serta kemampuan-kemampuan baru yang dimiliki.

4) Landasan sosiologi

Pendidikan merupakan proses budaya untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan merupakan proses sosialisasi melalui interaksi insani menuju manusia yang berbudaya. Dalam konteks inilah anak didik dihadapkan dengan budaya manusia, dibina dan dikembangkan sesuai dengan nilai budayanya, serta dipupuk kemampuan dirinya menjadi manusia berbudaya. Kurikulum merupakan bagian dari pendidikan dan pendidikan merupakan bagian dari masyarakat. Dengan demikian sangat wajar apabila pengembangan kurikulum harus memperhatikan kebutuhan masyarakat dan harus ditunjang oleh masyarakat.

5) Landasan ilmu pengetahuan dan teknologi

Pendidikan merupakan usaha menyiapkan subjek didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat. Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi perannya di masa depan. Teknologi merupakan aplikasi dari ilmu pengetahuan ilmiah dan ilmu-ilmu lainnya untuk memecahkan masalah-masalah praktis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, secara langsung akan menjadi isi/materi pendidikan dan secara tidak langsung memberikan tugas kepada pendidikan untuk membekali masyarakat dengan kemampuan pemecahan masalah yang

dihadapi sebagai pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum merupakan inti dari bidang pendidikan dan memiliki pengaruh terhadap seluruh kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya kurikulum dalam pendidikan dan kehidupan manusia, maka penyusunan kurikulum tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Penyusunan kurikulum membutuhkan landasan-landasan yang kuat dan didasarkan pada hasil pemikiran dan penelitian mendalam.

Pengembangan kurikulum 2013 menurut E Mulyasa (2013: 64-65) dilandasi secara filosofis, yuridis, dan konseptual sebagai berikut.

1) Landasan filosofis

- a) Filosofi pancasila yang memberikan berbagai prinsip dasar dalam pembangunan pendidikan.
- b) Filosofi pendidikan yang berbasis pada nilai-nilai luhur, nilai akademik, kebutuhan peserta didik, dan masyarakat.

2) Landasan yuridis

- a) RPJMM 2010-2014 sektor pendidikan, tentang perubahan metodologi pembelajaran dan penataan kurikulum.
- b) PP no. 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan.
- c) INPRES nomor 1 tahun 2010, tentang percepatan pelaksanaan prioritas pembangunan nasional, penyempurnaan kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai-nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa.

3) Landasan konseptual

- a) Relevansi pendidikan.
- b) Kurikulum berbasis kompetensi dan karakter.
- c) Pembelajaran konseptual.
- d) Pembelajaran aktif.
- e) Penilaian yang valid, utuh, dan menyeluruh.

Dalam kurikulum 2013 pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa. Pandangan ini membuat pengembangan kurikulum 2013 berdasarkan budaya bangsa Indonesia yang beragam dan diarahkan untuk membangun kehidupan masa kini serta untuk membangun dasar bagi kehidupan bangsa yang lebih baik di masa depan. Menurut Kemendikbud (2013: 34-41) terdapat dua landasan lagi dalam pengembangan kurikulum 2013 yang belum disebutkan, yaitu:

1) Landasan empirik

Sebagai negara yang besar dari segi geografis, suku bangsa, potensi ekonomi, dan beragamnya kemajuan pembangunan dari satu daerah ke daerah lain, sekecil apapun ancaman disintegrasi bangsa masih tetap ada. Maka, kurikulum harus mampu membentuk manusia Indonesia yang mampu menyeimbangkan kebutuhan individu dan masyarakat untuk memajukan jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia dan kebutuhan untuk berintegrasi sebagai satu entitas bangsa Indonesia. Berbagai kasus yang berkaitan dengan penyalahgunaan wewenang, manipulasi, termasuk masih adanya kecurangan di dalam

ujian nasional menunjukkan mendesaknya upaya menumbuhkan budaya jujur dan antikorupsi melalui kegiatan pembelajaran di dalam satuan pendidikan. Maka, kurikulum harus mampu memandu upaya karakterisasi nilai-nilai kejujuran pada peserta didik.

2) Landasan teoritik

Landasan teoritik memberikan dasar-dasar teoritik pengembangan kurikulum sebagai dokumen dan proses. Kurikulum 2013 dikembangkan atas dasar teori pendidikan berdasarkan standar dan teori kurikulum berbasis kompetensi. Pendidikan berdasarkan standar adalah pendidikan yang menetapkan standar nasional sebagai kualitas minimal warganegara untuk suatu jenjang pendidikan. Standar bukan kurikulum dan kurikulum dikembangkan agar peserta didik mampu mencapai kualitas standar nasional atau di atasnya. Standar kualitas nasional dinyatakan sebagai standar kompetensi lulusan.

Kompetensi adalah kemampuan seseorang untuk bersikap, menggunakan pengetahuan dan ketrampilan untuk melaksanakan suatu tugas di sekolah, masyarakat, dan lingkungan dimana yang bersangkutan berinteraksi. Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap, ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membangun kemampuan yang dirumuskan dalam SKL. Hasil dari pengalaman belajar tersebut adalah hasil belajar peserta

didik yang menggambarkan manusia dengan kualitas yang dinyatakan dalam SKL.

Penggunaan landasan yang tepat dan kuat dalam mengembangkan kurikulum tidak hanya diperlukan oleh para penyusun kurikulum ditingkat pusat, akan tetapi terutama harus dipahami dan dijadikan dasar pertimbangan oleh para pengembang kurikulum ditingkat operasional (satuan pendidikan), yaitu kepala sekolah, pengawas pendidikan, dewan sekolah atau komite pendidikan, dan para guru serta pihak-pihak lain yang terkait.

c. Tujuan Pengembangan Kurikulum 2013

Menurut Kemendikbud (2013: 77), tujuan dari kurikulum 2013 yaitu untuk menciptakan insan Indonesia yang produktif, kreatif, afektif, dan inovatif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Kurikulum 2013 berfokus pada kompetensi lulusan, isi, proses pembelajaran, proses penilaian, silabus, dan buku ajar. Kurikulum ini dirancang berbasis kompetensi yang bertujuan menciptakan kualitas didik unggul dalam pengetahuan maupun keterampilan. Dalam lampiran permendikbud nomor 70 tahun 2013, tujuan dari pengembangan kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Dalam pengembangan kurikulum 2013 banyak dilakukan penyempurnaan

pola pikir dari kurikulum KTSP yang dinilai kurang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan sesuai kebutuhan masyarakat sekarang ini.

Pengembangan kurikulum 2013 difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa paduan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajari secara kontekstual. Dalam hal ini, guru perlu melakukan penilaian hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari (E. Mulyasa, 2013: 65-66). Oleh karena itu, peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan terhadap sejumlah kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya.

6. Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Kurikulum 2013 memberikan perubahan pada sektor mata pelajaran yang diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan. Pada jenjang pendidikan tingkat SMK mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menjadi mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari kelas X sampai kelas XII pada tiap semesternya. Yandriana (Cahyo Pamungkas dan Budi Sutrisna, 2014: 2) menjelaskan bahwa mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat

digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomis.

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sendiri dimulai dengan melatih kemampuan dalam mengekspresikan ide dan gagasan kreatif yang dikemas secara ekonomis agar memiliki nilai jual. Tujuan dari adanya mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini adalah untuk memberikan gambaran kepada siswa tentang pentingnya berwirausaha. Semakin berkembangnya zaman, semakin dituntut juga tenaga kerja yang baik, namun sedikit ketersediaan lapangan pekerjaan membuat banyaknya pengangguran. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK akan menghasilkan jiwa-jiwa wirausaha dikalangan pelajar. Sehingga kemungkinan munculnya bibit-bibit wirausahawan akan bertambah banyak dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru di masa mendatang yang berdampak pada berkurangnya angka pengangguran.

Yandriana (Cahyo Pamungkas dan Budi Sutrisna, 2014: 3) juga menguraikan tujuan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sebagai berikut.

- a. Memfasilitasi peserta didik mampu berekspresi kreatif melalui keterampilan teknik berkarya ergonomis, teknologi dan ekonomis.
- b. Melatih keterampilan mencipta karya berbasis estetis, artistik, ekosistem dan teknologis.

- c. Melatih memanfaatkan media dan bahan berkarya seni dan teknologi melalui prinsip ergonomis, higienis, tepat-cekat-cepat, ekosistemik dan metakognitif.
- d. Menghasilkan karya jadi maupun apresiatif yang siap dimanfaatkan dalam kehidupan, maupun bersifat wawasan dan landasan pengembangan *apropriatif* terhadap teknologi terbaru dan teknologi kearifan lokal.

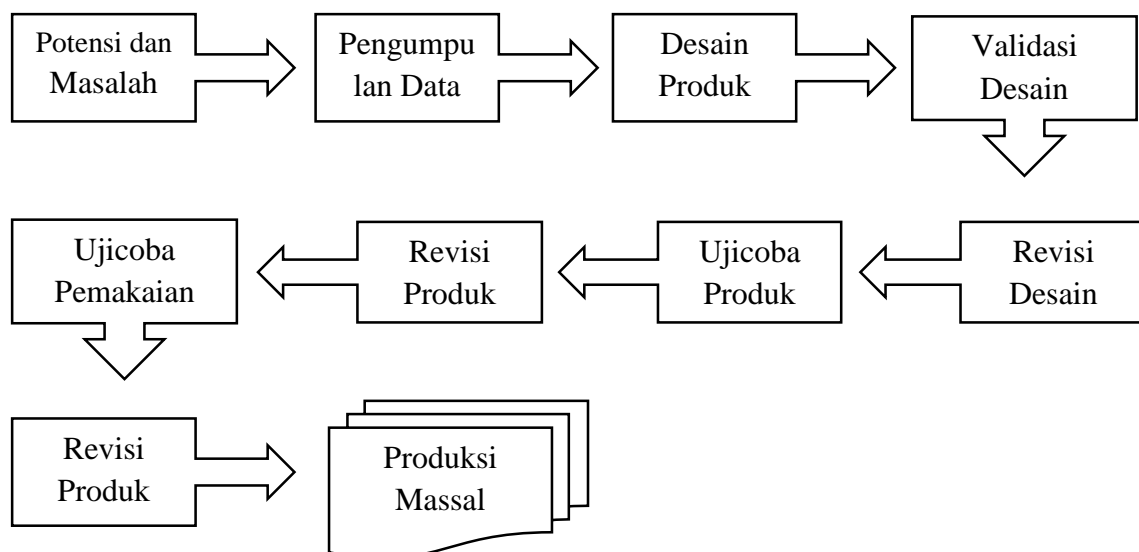
Pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Purworejo menggunakan cara pembelajaran *project base learning* dimana hampir setiap akhir kompetensi dasar adalah laporan dari tugas yang diberikan. Tujuan dari pembelajaran di SMK Negeri 2 Purworejo pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah mengembangkan kreatifitas siswa dalam menciptakan produk (prakarya) dan mengelola produk yang dihasilkan agar memiliki nilai jual (kewirausahaan). Terdapat empat materi pembelajaran yang diajarkan pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, yaitu : 1) mengenal produk dan pengemasan pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah, 2) sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah, 3) proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah, 4) peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah. Setiap materi pembelajaran terbagi menjadi dua kompetensi dasar, tiga materi pembelajaran yang pertama diajarkan berfokus pada prakarya dan materi yang terakhir berfokus pada kewirausahaan.

Pendekatan yang harus digunakan dalam pembelajaran kewirausahaan saat ini adalah pendekatan saintifik atau pendekatan ilmiah berdasarkan kurikulum 2013. Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran meliputi kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan menyajikan. Oleh karena itu, pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan kurikulum 2013 menerapkan konsep yang terfokuskan dalam lima kegiatan yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan menyajikan.

7. Model-model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008: 407). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis dan untuk menguji keefektifan produk, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sehingga penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap). Ada beberapa model dalam penelitian dan pengembangan, diantaranya sebagai berikut.

a. Model Sugiyono



Gambar 1. Model Pengembangan Sugiyono

Seperti yang terlihat pada gambar 1, merupakan langkah-langkah dalam melakukan penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2011: 409). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut.

1) Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola, atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian dan

pengembangan harus ditunjukkan dengan data yang empirik. Data tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

2) Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Di sini diperlukan metode penelitian tersendiri. Metode apa yang akan digunakan untuk penelitian tergantung pada permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai.

3) Desain Produk

Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi ini masih

bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga diketahui kelemahan dan kekuatannya.

5) Perbaikan Desain

Setelah produk, divalidasi oleh para pakar dan para ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

6) Ujicoba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba awal dilakukan dengan simulasi penggunaan produk. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien.

Untuk itu, pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas yang lama dengan yang baru. Eksperimen dapat dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah produk tersebut diterapkan atau dengan membandingkan

dengan kelompok yang tetap menggunakan produk lama. Dalam hal ini terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagai perbandingan.

7) Revisi Produk I

Dalam uji coba produk tahap awal akan terlihat hasil yang didapat dari pemakaian produk baru tersebut terhadap kelompok eksperimen. Dari hasil kelompok eksperimen dapat dibandingkan dengan kelompok kontrol, hal ini bertujuan agar dapat mengetahui kekurangan dari pemakaian produk baru tersebut. Dari hasil data kekurangan produk baru tersebut dapat dilakukan revisi produk guna mengatasi kekurangan yang ada.

8) Ujicoba Pemakaian

Setelah pengujian produk awal dilakukan dan revisi produk telah selesai, maka selanjutnya produk baru tersebut diterapkan pada lingkup yang lebih luas. Dalam operasinya, produk baru tersebut tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

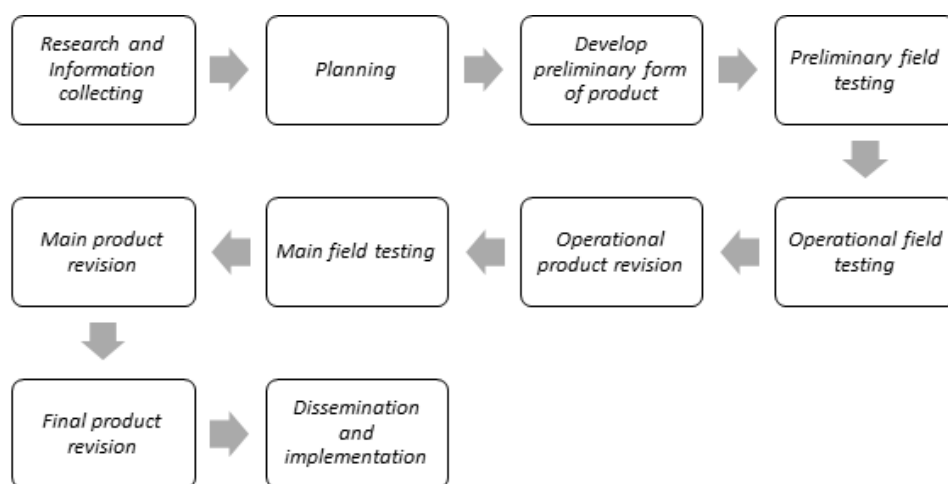
9) Revisi Produk II

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk. Sehingga dapat digunakan untuk menyempurnakan dan pembuatan produk baru lagi.

10) Pembuatan Produk Masal

Bila produk yang baru tersebut dinyatakan efektif, maka produk baru tersebut dapat diterapkan pada setiap lembaga pendidikan. Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.

f. Model Borg dan Gall



Gambar 2. Model Pengembangan Borg dan Gall

Borg & Gall (Sri Haryati, 2012: 14-16) mengembangkan 10 tahapan dalam penelitian dan pengembangan seperti yang dapat dilihat pada gambar 2, yaitu:

1) *Research and information collecting*

Dalam langkah ini dilakukan beberapa kegiatan antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, pengukuran kebutuhan, penelitian dalam skala kecil, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.

2) *Planning*

Pada tahap ini dilakukan dengan menyusun rencana penelitian yang meliputi merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, desain atau langkah-langkah penelitian dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

3) *Develop preliminary form of product*

Pada langkah ini dilakukan pengembangan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. Contoh pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi.

4) *Preliminary field testing*

Kegiatan pada tahap ini melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan 1 sampai dengan 3 sekolah, dengan jumlah 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.

5) *Main product revision*

Melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan

dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.

6) *Main field testing*

Biasanya disebut uji coba utama yang melibatkan khalayak lebih luas, yaitu 5 sampai 15 sekolah, dengan jumlah subjek 30 sampai dengan 100 orang. Pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif, terutama dilakukan terhadap kinerja sebelum dan sesudah penerapan uji coba. Hasil yang diperoleh dari uji coba ini dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil uji coba (desain model) yang dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian pada umumnya langkah ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen;

7) *Operational product revision*

Melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;

8) *Operational field testing*

Langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.

9) *Final product revision*

Melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (*final*).

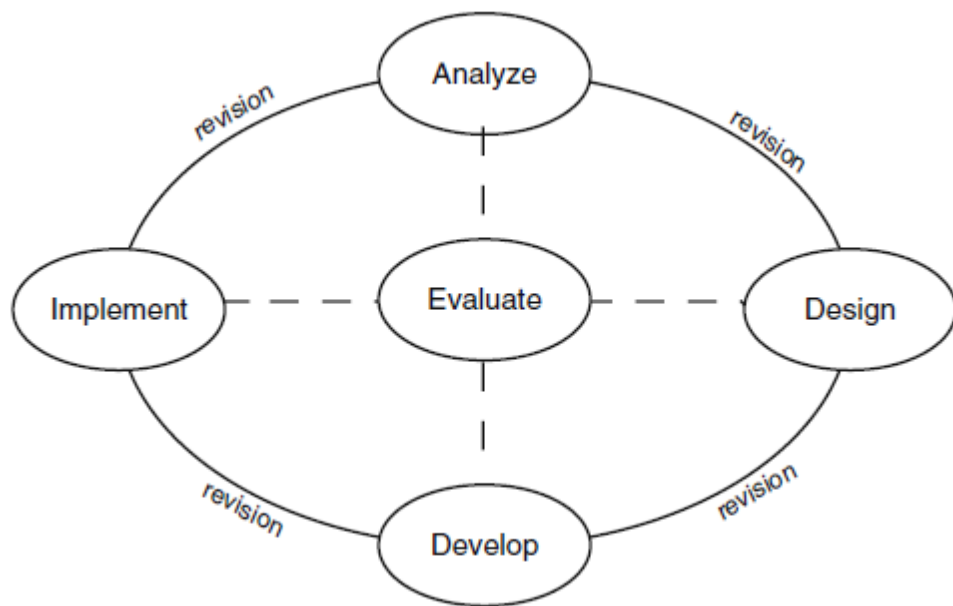
10) *Dissemination and implementation*

Langkah terakhir yaitu menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan kepada khalayak/masyarakat luas, terutama dalam kancah pendidikan.

g. **Model ADDIE**

Menurut Robert (2009: 2) ADDIE merupakan akronim dari *Analyze* (Menganalisis), *Design* (Desain), *Develop* (Mengembangkan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). ADDIE adalah konsep pengembangan produk, konsep ADDIE yang dimaksud adalah untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Filsafat pendidikan untuk pengaplikasian konsep ADDIE adalah bahwa belajar harus berfokus pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif.

Konsep pengembangan produk menggunakan konsep ADDIE bersifat sistematis. Oleh karena itu menciptakan produk menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu cara yang paling efektif untuk dilakukan. Konsep ADDIE seperti pada gambar 3 merupakan sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka pedoman untuk situasi yang kompleks, merupakan cara yang tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya.



Gambar 3. Konsep Pengembangan Model ADDIE

Dalam konsep ADDIE tersebut ada beberapa tahapan dalam pengembangan produk yang dapat dilakukan. Tahapan-tahapan tersebut dijabarkan kedalam kegiatan instruksional seperti yang dapat dilihat pada tabel 1. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan guna mendukung tercapainya pengembangan produk yang sesuai dan berkualitas.

Tabel 1. Prosedur Pengembangan ADDIE

	Analyze	Design	Develop	Implement	Evaluate
Concept	<i>Identify the probable causes for a performance gap</i>	<i>Verify the desired performances and appropriate testing methods</i>	<i>Generate and validate the learning resources</i>	<i>Prepare the learning environment and engage the students</i>	<i>Assess the quality of the instructional products and processes, both before and after implementation</i>
Common Procedures	1. <i>Validate the performance gap</i> 2. <i>Determine instructional goals</i> 3. <i>Confirm the intended audience</i> 4. <i>Identify required resources</i> 5. <i>Determine potential delivery systems (including cost estimate)</i> 6. <i>Compose a project management plan</i>	7. <i>Conduct a task inventory</i> 8. <i>Compose performance objectives</i> 9. <i>Generate testing strategies</i> 10. <i>Calculate return on investment</i>	11. <i>Generate content</i> 12. <i>Select or develop supporting media</i> 13. <i>Develop guidance for the student</i> 14. <i>Develop guidance for the teacher</i> 15. <i>Conduct formative revisions</i> 16. <i>Conduct a Pilot Test</i>	17. <i>Prepare the teacher</i> 18. <i>Prepare the student</i>	19. <i>Determine evaluation criteria</i> 20. <i>Select evaluation tools</i> 21. <i>Conduct evaluations</i>
	Analysis Summary	Design Brief	Learning Resources	Implementation Strategy	Evaluation Plan

Berdasarkan gambar 3 dan tabel 1, tahapan dalam ADDIE yang diadaptasi dari Robert Maribe Branch (2009) dalam bukunya “*Instructional Design: The ADDIE Approach*” dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) *Analyze*

Tujuan dari tahap *analyze* adalah untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab terjadinya kesenjangan kinerja. Prosedur umum terkait dengan tahap *analyze* adalah sebagai berikut.

- a) Memvalidasi kesenjangan kinerja.
- b) Tentukan tujuan instruksional.
- c) Konfirmasi penonton dimaksudkan.

- d) Mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan.
- e) Menentukan sistem pengiriman potensial (termasuk estimasi biaya).
- f) Susunan rencana manajemen proyek.

Dalam menyelesaikan tahap *analyze*, setidaknya ada beberapa poin yang harus dapat dilakukan:

- a) Menentukan apakah pengembangan produk baru akan mengatasi masalah.
- b) Mengusulkan sejauh mana pengembangan produk tersebut mampu dalam mengatasi masalah yang ada.
- c) Merekomendasikan strategi untuk mengatasi masalah berdasarkan bukti empiris terkait potensi keberhasilan dalam mengatasi masalah.

Jika masalah disebabkan oleh alasan lain selain kurangnya pengetahuan dan keterampilan, sebaiknya menghentikan proses ADDIE. Karena pengembangan produk akan mempengaruhi kinerja siswa, karyawan, dan peserta didik lainnya. Ada banyak faktor lain yang mempengaruhi kinerja dan dapat menjadi alternatif yang valid untuk pengembangan produk, seperti mengisi kekosongan informasi, menyediakan dokumentasi yang tepat, alat bantu pekerjaan yang efektif, memberikan umpan balik tepat waktu, mendelegasikan otoritas, rekayasa ulang sebuah produk atau proses, mengatur ulang unit kerja, dan mengklarifikasi konsekuensi dari kinerja yang buruk.

Jika permasalahan yang ada disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan, lanjutkan untuk mengusulkan opsi instruksional dan mengembangkan *purpose statement*. Hasil dari tahap ini adalah ringkasan dari hasil analisis. Komponen umum dari ringkasan analisis adalah sebagai berikut.

- a) Penilaian kinerja.
- b) Maksud pengembangan (penelitian).
- c) Daftar tujuan instruksional.
- d) Analisis pembelajar.
- e) Sumber daya yang dibutuhkan.
- f) Potensi Sistem Pengiriman (termasuk perkiraan biaya).
- g) Perencanaan pengembangan produk.

2) *Design*

Tujuan dari tahap *design* adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang tepat. Prosedur umum terkait dengan tahap *design* adalah sebagai berikut.

- a) Melakukan inventarisasi tugas.
- b) Susun tujuan pengembangan.
- c) Menghasilkan strategi pengujian.
- d) Memperhitungkan potensi keberhasilan.

Dalam menyelesaikan tahap *design* harus dapat mempersiapkan satu set spesifikasi fungsional untuk menutup kesenjangan kinerja karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Tahap ini

menciptakan "*Line of Sight* " dalam melalui tahap ADDIE tersisa. *Line of Sight* mengacu pada garis imajiner dari mata ke objek yang dirasakan.

Hasil dari tahap ini adalah ringkasan penjelasan desain produk. Komponen umum dari ringkasan penjelasan desain produk adalah sebagai berikut.

- a) Diagram persediaan tugas.
- b) Sebuah set lengkap tujuan kinerja.
- c) Satu set lengkap item tes.
- d) Strategi pengujian.
- e) Ringkasan terkait potensi keberhasilan.

3) *Develop*

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi dari produk yang dikembangkan. Prosedur umum yang terkait dengan tahap *develop* adalah sebagai berikut.

- a) Menghasilkan konten.
- b) Pilih atau mengembangkan media pendukung.
- c) Mengembangkan pedoman bagi siswa.
- d) Mengembangkan pedoman untuk guru.
- e) Melakukan revisi formatif.
- f) Melakukan *Pilot Test*.

Dalam menyelesaikan tahap *develop* harus mampu mengidentifikasi semua sumber daya yang akan dibutuhkan untuk

melakukan kegiatan yang direncanakan dalam pembelajaran. Pada akhir tahap *develop* harus memilih atau mengembangkan semua peralatan yang diperlukan untuk melaksanakan pengajaran yang direncanakan, mengevaluasi hasil pembelajaran, dan menyelesaikan tahap yang tersisa dari proses ADDIE. Hasil dari tahap ini adalah produk siap untuk diuji coba. Sumber daya utama yang harus tersedia pada akhir tahap ini adalah sebagai berikut.

- a) Konten.
- b) Sumber untuk konten tambahan.
- c) Rencana pelajaran.
- d) Strategi Instruksional.
- e) Media dipilih untuk memfasilitasi proses pembelajaran.
- f) Sebuah seperangkat arah untuk setiap episode instruksional dan kegiatan mandiri yang memfasilitasi konstruksi siswa pengetahuan dan keterampilan.
- g) Sebuah seperangkat arah yang akan menawarkan bimbingan untuk guru karena ia berinteraksi dengan siswa selama instruksi yang direncanakan.
- h) Sebuah rencana evaluasi formatif.
- i) Ringkasan hasil revisi.
- j) Hasil dari *pilot test*.

4) *Implement*

Tujuan dari tahap *implement* adalah untuk mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan siswa. Prosedur umum yang terkait dengan tahapan ini adalah sebagai berikut.

- a) Mempersiapkan guru/pengajar.
- b) Mempersiapkan siswa.

Setelah menyelesaikan tahap ini dapat pindah ke lingkungan belajar yang sebenarnya di mana siswa dapat mulai membangun pengetahuan baru dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menutup kesenjangan kinerja. Tahap *implement* menunjukkan kesimpulan dari kegiatan pembangunan dan akhir evaluasi formatif. Kebanyakan pendekatan ADDIE menggunakan tahap implementasi sebagai transisi ke kegiatan evaluasi sumatif dan strategi lain yang menempatkan ke dalam tindakan mengajar dan proses belajar. Hasil dari tahap ini adalah strategi implementasi. Komponen umum dari strategi implementasi adalah sebagai berikut.

- a) Rencana pembelajar.
- b) Rencana fasilitator.

5) *Evaluate*

Tujuan dari tahap *evaluate* adalah untuk menilai kualitas produk pembelajaran dan proses, baik sebelum dan setelah implementasi. Prosedur umum yang terkait dengan tahap evaluasi adalah sebagai berikut.

- a) Menentukan kriteria evaluasi.
- b) Memilih alat alat evaluasi.
- c) Melakukan evaluasi.

Setelah menyelesaikan tahap ini, akan didapatkan identifikasi keberhasilan serta kekurangan dalam pengembangan produk guna merekomendasikan perbaikan untuk proyek-proyek selanjutnya yang serupa. Hasil dari tahap ini adalah rencana evaluasi. Komponen umum dari rencana evaluasi adalah sebagai berikut.

- a) Ringkasan garis besar tujuan, alat pengumpulan data, waktu dan orang atau kelompok yang bertanggung jawab dalam kegiatan evaluasi
- b) Seperangkat kriteria evaluasi sumatif.
- c) Satu set alat evaluasi.

Kekuatan ADDIE adalah kemampuannya untuk menjadi deskriptif dan preskriptif. Deskriptif karena menunjukkan hubungan, menggambarkan apa yang terjadi selama proses, itu interaktif, menjelaskan, memberikan jika-maka hubungan, dan pendekatan ADDIE dapat disesuaikan dengan hampir semua konteks pembangunan. Preskriptif karena panduan, memberikan metode dan prosedur, menghasilkan strategi, yang berorientasi pada tujuan, aktif, dan berbagai model dapat diterapkan pada paradigma ADDIE. Desainer instruksional juga harus mempertimbangkan masalah kontekstual tertentu yang mungkin memerlukan penerapan pertimbangan

tambahan. Praktik desain instruksional yang sukses membutuhkan profesional yang kompeten dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman tentang mengelola beberapa prosedur yang kompleks dalam periode waktu tertentu. Mungkin faktor paling yang konstan dalam desain instruksional adalah bahwa itu adalah proses yang ditujukan hampir secara eksklusif untuk mencari cara untuk menutup kesenjangan kinerja yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Heryu Anasti (2010), dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbentuk Komik untuk Siswa SMA dengan Materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dan menggunakan model tahap pengembangan ADDIE. Tahap *analysis* meliputi studi lapangan dan studi literatur. Dalam tahap *design* meliputi pembuatan flowchart dan storyboard. Tahap *development* meliputi pembuatan produk media pembelajaran dari ahli materi dan ahli media.

Tahap selanjutnya, tahap *implementation* dilakukan dengan dua siklus yaitu uji kelompok kecil yang melibatkan 5 siswa dan besar yang melibatkan 35 siswa. Hasil penelitian ini yaitu mendapat skor penilaian oleh ahli materi dengan rerata 4,83 (sangat baik), skor oleh ahli media 4,34 (sangat baik), skor oleh praktisi pembelajaran dengan rerata 4,27 (sangat

baik). Pada tahap *evaluation* peneliti melakukan uji coba lapangan dan hasil dari uji coba tersebut berhasil meningkatkan rata-rata skor tes siswa dari 76,17 menjadi 84,67. Dengan hal tersebut maka media pembelajaran berbentuk komik sangat layak untuk digunakan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Heryu Anasti dengan penelitian ini yaitu pengembangan media komik sebagai inovasi media pembelajaran dan tahap pengembangan ADDIE, namun penyajian materi dan lembaga yang berbeda.

2. Eko Yuli Supriyanta (2015), dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, sementara metode pengembangan yang digunakan adalah *The R&D Cycle*. Metode pengembangan ini mencakup empat tahapan pengembangan.

Tahap pertama melakukan studi pendahuluan, dimana peneliti mengumpulkan bahan dan sumber belajar guna pengembangan produk. Tahap selanjutnya merupakan tahap pengembangan produk, dalam tahap ini produk yang telah dirancang akan dilakukan validasi. Setelah mendapatkan hasil validasi dari para ahli selanjutnya dilakukan uji lapangan yang merupakan tahap selanjutnya dari *the R&D cycle*. Tahap terakhir dari *the R&D cycle* merupakan tahapan diseminasi dan sosialisasi. Produk yang telah teruji dan dinyatakan layak dapat dilakukan diseminasi

atau penyebaran dan juga sosialisasi produk, dilakukan penyampaian hasil penelitian dan melakukan publikas produk akhir.

Dari hasil penelitian ini didapat skor dari ahli media sebesar 4,07 (baik), sementara skor dari ahli materi sebesar 4,14 (baik). Dalam uji coba lapangan yang dilakukan memperoleh skor sebesar 4,26 (sangat baik). Dengan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran berbentuk komik sangat layak untuk digunakan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Eko Yuli Supriyanta dengan penelitian ini terdapat pada aspek pengembangan media pembelajaran berupa komik dan beberapa poin dalam tahapan pengembangan yang dapat menjadi masukan untuk tahap pengembangan model ADDIE yang akan peneliti gunakan, sementara perbedaannya pada penyajian materi dan lembaga yang berbeda.

3. Eka Yuniastuti (2015), dalam skripsi berjudul “Pengembangan Komik Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Pada Materi Jenis dan Bentuk Badan Usaha untuk Siswa SMK Kelas X”. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dan menggunakan model tahap pengembangan 4D. Tahapan dalam 4D dibagi menjadi empat tahapan, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Disseminate*.

Define dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap *design*, peneliti melakukan pembuatan *storyline* dan *script* komik, pembuatan gambar, *editing* dan pewarnaan, *lettering*, penyusunan, dan *finishing*. *Development* diawali

dengan melakukan validasi ahli untuk mendapatkan masukan secara mengetahui kelayakannya lalu dilakukan uji pengembangan. Tahap terakhir merupakan *disseminate*, dalam tahap ini peneliti melakukan penyebaran terhadap produk yang telah diuji dan direvisi.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini mendapatkan skor dari ahli materi dengan rerata 4,3 (sangat layak), sedangkan ahli media memberikan skor 4,72 (sangat layak). Dalam uji coba pada siswa SMK, didapatkan skor sebesar 4,47 (sangat layak). Dengan hasil yang diperoleh tersebut dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran berbentuk komik sangat layak untuk digunakan. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Eka Yuniastuti dengan penelitian ini terdapat pada aspek pengembangan media pembelajaran berupa komik dan ada beberapa tahapan pengembangan yang dapat menjadi masukan untuk tahap pengembangan model ADDIE yang akan peneliti gunakan, sementara perbedaannya pada penyajian materi dan lembaga yang berbeda.

C. Kerangka Pikir

Adanya perubahan pada beberapa mata pelajaran yang diajarkan di sekolah khususnya pada tingkat SMK, peneliti menemukan salah satu mata pelajaran yang sebelumnya tidak menjadi mata pelajaran wajib, namun pada kurikulum 2013 menjadi mata pelajaran wajib dan justru diajarkan mulai dari kelas X sampai kelas XII pada tiap semesternya. Mata pelajaran wajib tersebut adalah Prakarya dan Kewirausahaan. Maka peneliti memutuskan untuk

melakukan observasi awal terkait pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

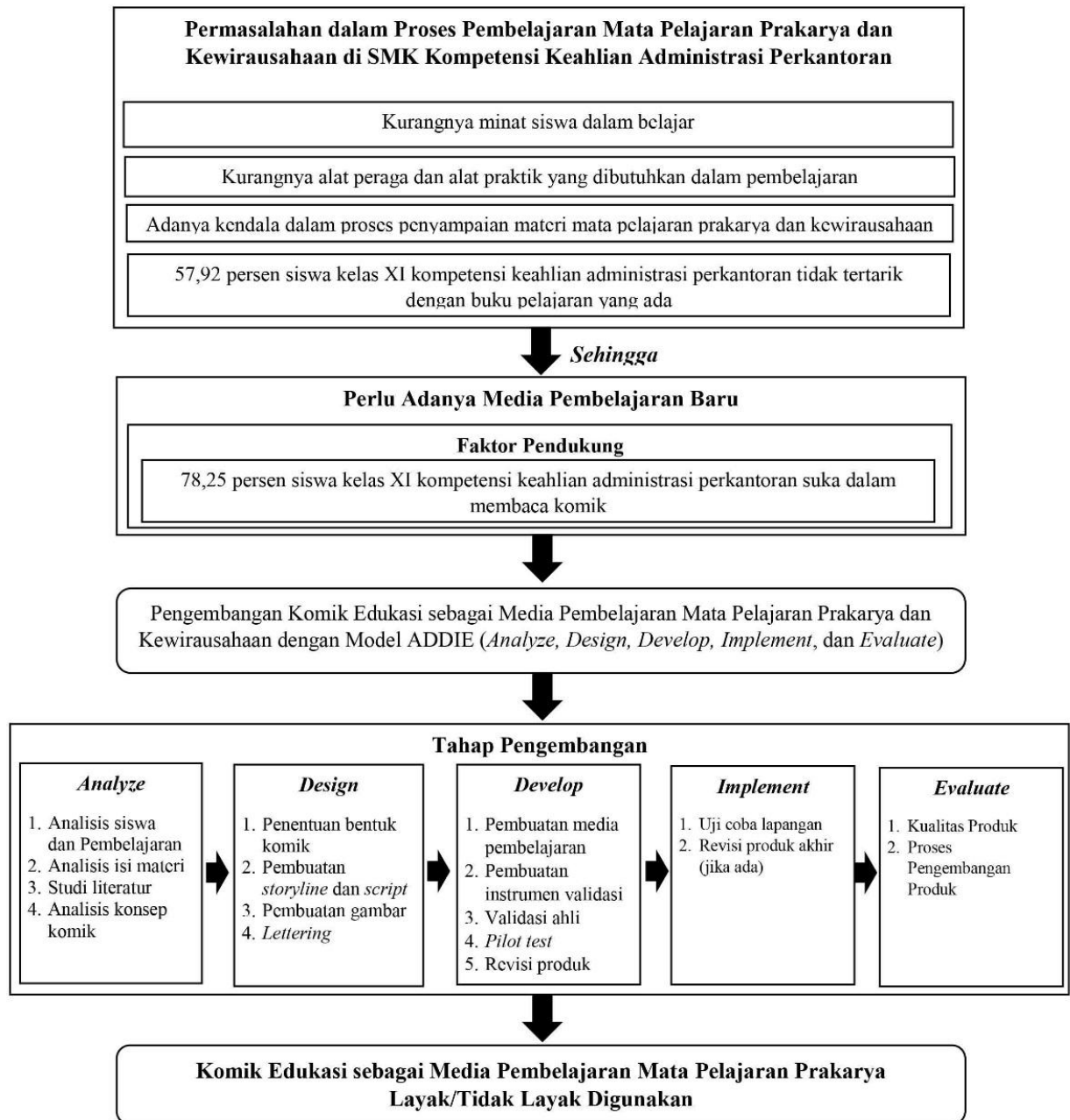
Dalam sesi wawancara yang dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan diketahui terdapat kendala pada proses pembelajaran yang dilakukan. Kendala yang dialami oleh guru berkaitan dengan kurangnya sumber belajar yang sesuai dan kurang adanya peralatan dalam melakukan praktik maupun alat peraga guna menjelaskan materi kepada para siswa. Guru memberikan materi hanya melalui presentasi melalui *power point* dan melakukan praktik jika bahan dan alat mudah untuk didapat, namun tetap saja dalam melakukan praktik siswa tetap menyelesaikannya di rumah dan hasilnya dibawa ke sekolah untuk dinilai.

Mengetahui adanya kendala yang dialami oleh guru inilah yang menjadi pokok pikir peneliti untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi kendala guru tersebut. Dalam observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas XI Administrasi Perkantoran. Diperoleh data sebanyak 78,75 persen siswa suka dalam membaca karangan fiksi dan hanya sebanyak 42,08 persen menyatakan tertarik dengan buku cetak. Dari hasil yang diperoleh dapat menjadi landasan dalam mencoba inovasi media pembelajaran dalam bentuk komik, dimana komik merupakan salah satu dari bentuk karangan fiksi. Komik memang bukan media pembelajaran baru yang digunakan dalam proses pembelajaran, namun komik memang sangat jarang ditemui digunakan dalam proses pembelajaran di Indonesia.

Pengembangan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini dirancang menggunakan tahap pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Pada tahap *analyze* (analisis), peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru berdasarkan permasalahan yang ada serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan yang dilakukan. Selanjutnya tahap *design* (desain), pada tahapan ini dilakukan perancangan pembuatan desain produk media pembelajaran baru.

Pada tahapan *develop* (pengembangan), desain produk yang masih konseptual direalisasikan menjadi produk jadi yang siap diimplementasikan. Dalam tahapan *develop* media pembelajaran berbentuk komik akan dikembangkan dengan cara manual dan dibantu dengan aplikasi berbasis komputer dalam pembuatannya, seperti *Comipo* dan *Adobe Illustrator CC*. Setelah berupa produk jadi, produk tersebut akan diuji terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media berdasarkan keahliannya masing-masing, guna memperoleh masukan serta mengetahui kekuatan dan kelemahan untuk perbaikan produk. Setelah mendapatkan validasi dari para ahli barulah produk tersebut akan diujikan kepada siswa. Jika hasil ujicoba produk tersebut dinyatakan layak maka dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu tahap *implement* (implementasi). Tahap terakhir merupakan tahap *evaluate*, tujuan dari tahap ini adalah untuk menilai kualitas produk pembelajaran dan proses, baik sebelum dan setelah implementasi. Tahap *evaluate* dilakukan dengan menggunakan metode evaluasi formatif. Tujuan dari tahap *evaluate* adalah

untuk menilai kualitas produk pembelajaran dan proses pengembangan produk, baik sebelum dan setelah melakukan tahap *implement*. Evaluasi formatif bersumber dari hasil validasi ahli materi, ahli media, *pilot test*, dan uji coba lapangan, hasil yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kualitas dari produk yang dikembangkan apakah layak untuk digunakan. Evaluasi terhadap proses pengembangan produk bertujuan mendapatkan identifikasi keberhasilan serta kekurangan selama pengembangan produk guna merekomendasikan perbaikan untuk pengembangan selanjutnya.



Gambar 4. Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian untuk penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI pada tahap *analyze*?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI pada tahap *design*?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI pada tahap *develop*?
4. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI pada tahap *implement*?
5. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI pada tahap *evaluate*?

6. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI menurut ahli media?
7. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI menurut ahli materi?
8. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran kelas XI menurut siswa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang tepat digunakan dalam penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbentuk komik adalah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). *Research and Development* bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* telah ikut berperan dalam menyumbangkan pengembangan inovasi dalam dunia pendidikan. Berbagai pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan dilahirkan melalui penelitian *Research and Development*. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan menggunakan tahap pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yaitu SMK Negeri 2 Purworejo yang beralamat di Jalan Krajan 1, Semawung Daleman, Kutoarjo, Purworejo, Jawa Tengah. Pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran tahun pelajaran 2016-2017.

2. Waktu Penelitian

Waktu pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 11 November sampai dengan 16 Desember tahun 2016.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan media pembelajar komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Ahli media, ahli materi, dan siswa merupakan subjek pada penelitian pengembangan ini. Pemilihan ahli media dan ahli materi pada penelitian pengembangan ini yang mencakup kriteria sebagai berikut.

- a. Dosen yang ahli di bidang media pembelajaran dan komunikasi visual serta memahami media komik.
- b. Guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Purworejo.
- c. Siswa/siswi dari kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran 1, 2, dan 3.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan adalah bahan ajar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran.

D. Definisi Operasional

Media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk siswa SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran ini dikembangkan dengan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) menggunakan kurikulum 2013 sesuai dengan kurikulum yang dipakai oleh SMK N 2 Purworejo. Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian untuk memvalidasi produk pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Penelitian dan pengembangan bersifat analisis untuk menguji keefektifan produk, sehingga penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap).

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan semua bahan dan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang di dalamnya memiliki tujuan pembelajaran tertentu, kepada penerima pesan (siswa) sehingga dapat merangsang dalam belajar. Tujuan penggunaan dari media pembelajaran guna mempermudah siswa dalam belajar agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

3. Komik Edukasi

Komik merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pada proses pembelajaran dalam bentuk kata-kata

dan gambar yang tersusun runtut menggambarkan suatu peristiwa atau alur cerita. Komik edukasi dikembangkan untuk membantu siswa dalam belajar dengan cara mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar dan memunculkan minat siswa dalam membaca.

4. Prakarya dan Kewirausahaan

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menjadi mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari kelas X sampai kelas XII pada tiap semesternya. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomis. Tujuan dari adanya mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini adalah untuk memberikan gambaran kepada siswa tentang pentingnya berwirausaha.

E. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDI. Tahapan ADDI yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis adalah menganalisa kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian ini, seperti pengumpulan informasi terkait siswa dan pembelajaran dikelas, informasi tentang materi pembelajaran yang disampaikan melalui komik, dan bahan ajar pendukung materi. Dalam tahap analisis ada beberapa hal yang harus dilakukan, yaitu:

a. Analisis Siswa dan Pembelajaran di Kelas

Analisis siswa dan pembelajaran di kelas dilakukan sebagai acuan dalam pengembangan produk serta mengetahui kebutuhan dari siswa guna mendukung pembelajaran di kelas itu sendiri. Dalam analisis ini dihimpun berbagai macam informasi mengenai siswa terutama dalam masalah pembelajaran yang ada di kelas seperti hambatan yang dialami.

b. Analisis Isi Materi

Analisis isi materi ini guna mengetahui kedalaman materi dan komponen-komponen pembelajaran yang meliputi kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pokok dan tentu saja kompetensi inti, hal ini dilakukan guna penyusunan media mempunyai tujuan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan isi materi sesuai dengan silabus yang disusun.

c. Studi Literatur

Pada tahapan ini menentukan literatur dari berbagai sumber yang ada berkaitan dengan materi pembelajaran yang disusun, hal ini dilakukan guna materi yang dimuat ke dalam media pembelajaran mempunyai mutu ilmu dan dapat mendukung proses pembelajaran.

d. Analisis Konsep Komik

Tahap ini menentukan tujuan dan siapa pengguna media pembelajaran. Selain itu menentukan alur cerita dari media komik dan *genre* dari komik untuk menyesuaikan pembaca.

2. *Design* (Desain)

Tahap perancangan desain adalah tahap perancangan sistem untuk mendapatkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif dari materi yang telah ditentukan sebelumnya. Tahap ini dilakukan dengan menentukan konsep pesan yang disampaikan dengan materi, penetapan bentuk media komik, pembuatan *storyline* dan *script* komik. Pada tahap desain produk yang dihasilkan masih berupa rancangan awal produk.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini merupakan proses pengembangan desain ke dalam tampilan yang sebenarnya, pembuatan instrumen validasi ahli, validasi ahli, melakukan *pilot test* dan revisi produk. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

a. Pembuatan Media Pembelajaran

Dalam pembuatannya dilakukan penggambaran awal secara manual untuk mendapatkan konsep dan gambaran mengenai gerak tokoh dan ekspresi tokoh. Proses manual ini dilakukan guna mendapatkan konsep awal dalam alur cerita sebelum dilakukan *editing* dan penyempurnaan menggunakan bantuan aplikasi komputer seperti *Adobe Illustrator CC* dan *Comipo*. Setelah

melakukan konsep alur cerita menggunakan cara manual, kemudian dilakukan proses *editing* dan penyempurnaan gambar serta pewarnaan melalui *Adobe Illustrator CC*. Sementara aplikasi *Comipo* digunakan untuk membantu pembuatan tokoh dalam komik serta gerak dan ekspresi tokoh.

b. Pembuatan Instrumen Validasi Ahli

Instrumen validasi berupa angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media yang berfungsi untuk menilai tentang multimedia yang telah dikembangkan serta mendapatkan respon dari para ahli berupa kritik dan saran guna perbaikan produk. Pembuatan instrumen sesuai dengan definisi operasional, untuk ahli materi penilaian meliputi aspek kualitas materi dan kemanfaatan, ahli media menilai pada aspek desain komik, tata letak isi, tipografi, dan ilustrasi. Instrumen penilaian oleh para ahli disertai dengan angket terbuka untuk saran dan perbaikan pengembangan media pembelajaran.

c. Validasi Ahli

Pada tahap ini media yang telah selesai dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah divalidasi oleh ahli, kemudian media pembelajaran direvisi berdasarkan masukan ahli. Jika media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka media pembelajaran interaktif siap untuk di implementasikan di lapangan.

d. *Pilot Test*

Melakukan uji coba terbatas (*pilot test*) sebagai langkah terakhir dari tahap evaluasi formatif sebelum melaksanakan uji coba lapangan. Evaluasi formatif merupakan proses pengumpulan data yang dapat digunakan untuk melakukan revisi sebelum tahap implementasi dilakukan. *Pilot test* merupakan salah satu contoh dari evaluasi formatif. Peserta *Pilot test* harus mewakili dari subjek penelitian (Robert Maribe Branch, 2009: 128). *Pilot test* mengambil 9 siswa untuk dapat mewakili subjek penelitian, masing-masing kelas diambil 3 siswa dengan kriteria memiliki skor diatas rata-rata kelas, skor mendekati rata-rata kelas, dan skor dibawah rata-rata kelas.

e. Revisi Produk

Setelah divalidasi oleh ahli dan dilakukan *pilot test*, kemudian media pembelajaran direvisi berdasarkan masukan ahli dan hasil dari *pilot test* tersebut. Jika media yang divalidasi telah memenuhi kategori dan tidak perlu direvisi maka media pembelajaran siap untuk di implementasikan di lapangan.

4. *Implement (Implementasi)*

Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh para ahli dan direvisi, maka media diujicobakan di lapangan (dalam penelitian ini di SMK N 2 Purworejo). Uji coba di lapangan dilakukan dengan mempersiapkan guru dan siswa sehingga tercipta kondisi layaknya

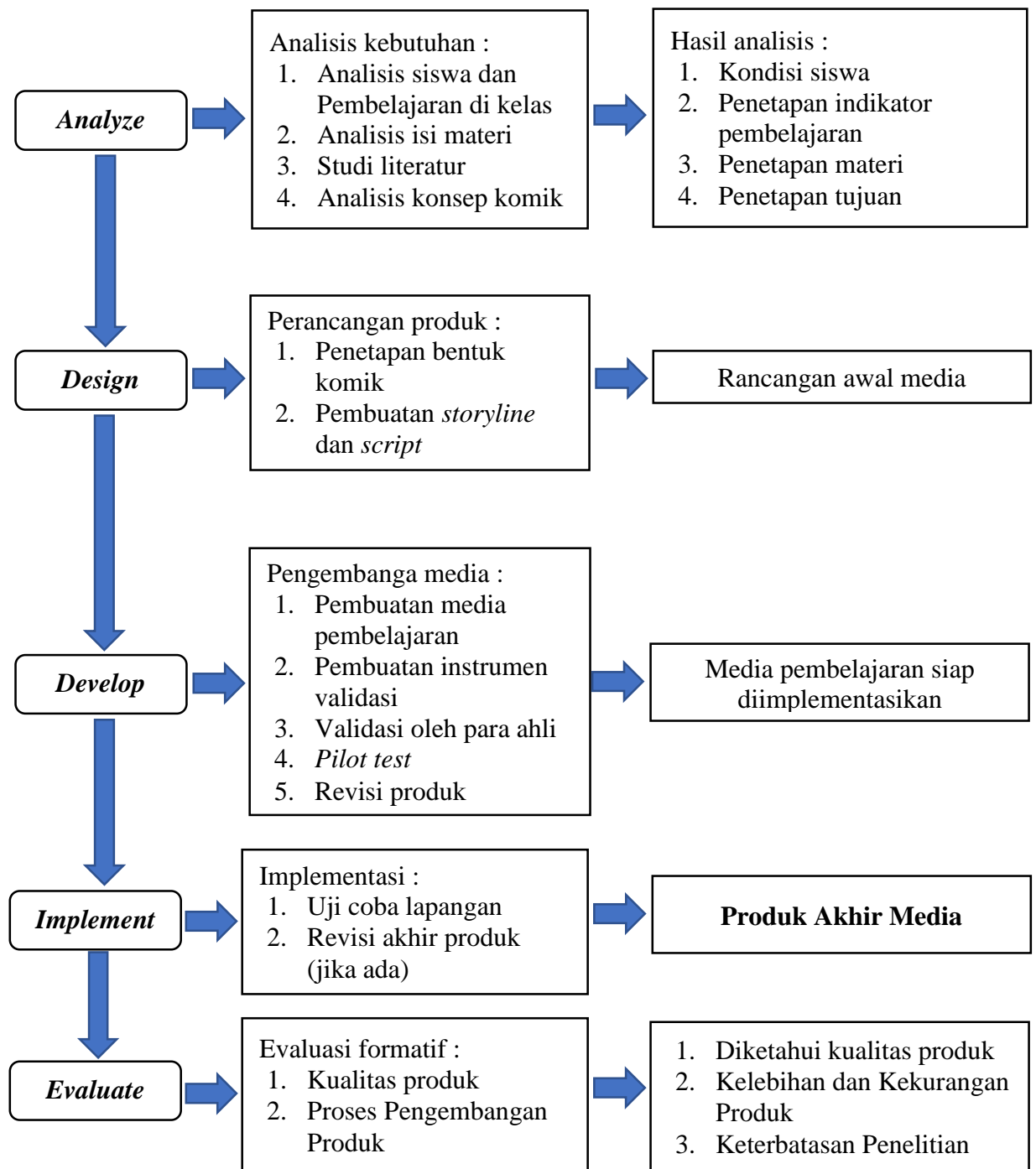
pembelajaran di kelas pada umumnya. Uji coba ini dilakukan pada kelas XI Administrasi Perkantoran. Guru mencoba menggunakan media dalam pembelajarannya dan juga siswa, dalam uji coba ini peneliti dapat berperan sebagai guru. Setelah diujicobakan di sekolah dengan siswa sebagai responden, penilaian siswa meliputi aspek penyajian dan kemanfaatan juga disertai dengan saran dan perbaikan. Hasil yang diperoleh dari penilaian siswa menjadi acuan dalam melakukan perbaikan dan jika tidak memungkinkan untuk dilakukan perbaikan, maka menjadi masukan untuk penelitian yang selanjutnya.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap *evaluate* dilakukan dengan menggunakan metode evaluasi formatif. Tujuan dari tahap *evaluate* adalah untuk menilai kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan dan proses pengembangan produk, baik sebelum dan setelah melakukan tahap *implement*. Evaluasi formatif bersumber dari hasil validasi ahli materi, ahli media, *pilot test*, dan uji coba lapangan, hasil yang diperoleh digunakan untuk mengetahui kualitas dari produk yang dikembangkan. Evaluasi terhadap proses pengembangan produk bertujuan mendapatkan identifikasi keberhasilan serta kekurangan selama pengembangan produk guna merekomendasikan perbaikan untuk pengembangan selanjutnya. Hasil dari tahap evaluasi ini berupa kategori kelayakan media pembelajaran, kategori kelayakan tersebut menunjukkan kualitas media pembelajaran. Hasil lain yang diharapkan

ialah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan dan keterbatasan selama penelitian atau pengembangan media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran komik mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada sekolah menengah kejuruan dinyatakan layak maka produk yang dihasilkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan lebih luas lagi. Langkah-langkah dari tahap pengembangan komik sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 5. Dalam gambar 5 dapat dilihat ringkasan dari tahapan dalam ADDI yang dilakukan dalam penelitian ini, dalam setiap tahapan disertai dengan kebutuhan dan hasil yang diperoleh.



Gambar 5. Prosedur Pengembangan

F. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk mengetahui kelayakan dalam penelitian dan pengembangan komik ini menggunakan angket, yaitu dengan lembar penilaian tentang kelayakan media komik yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 2 Purworejo. Kemudian hasil yang diperoleh dari ahli digunakan untuk perbaikan media komik. Selanjutnya angket yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media komik.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian berupa angket kelayakan komik yang diadaptasi dari Romi Satria Wahono (2006). Kelayakan dinilai dari kualitas komik ditinjau dari aspek kualitas materi, penyajian, kemanfaatan, tata letak isi, tipografi, ilustrasi, dan bahasa. Berikut ini adalah kisi-kisi untuk menilai kelayakan media pembelajaran komik:

1. Instrumen Penilaian Kelayakan Materi

Instrumen penilaian kelayakan materi oleh ahli materi dengan memperhatikan aspek kualitas isi dan aspek kemanfaatan. Penilaian dari ahli materi diharapkan mampu membantu penyusunan materi yang baik dalam media pembelajaran komik yang dibuat. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Kualitas Materi	1. Ketepatan isi materi 2. Relevansi materi dengan tujuan 3. Ketepatan kompetensi 4. Kebenaran materi 5. Kelengkapan materi 6. Keruntutan materi 7. Tingkat kesulitan 8. Kemudahan 9. Relevansi tugas dengan tujuan 10. Relevansi dengan kondisi siswa	1 2 3, 7, 8 4, 5 6 9 10 11, 12, 13, 14 15 16
2	Kemanfaatan	1. Membantu dalam pembelajaran 2. Mempermudah pemahaman siswa 3. Memberikan fokus perhatian	17 18 19

2. Instrumen Penilaian Kelayakan Media

Instrumen penilaian kelayakan materi oleh ahli media dengan memperhatikan aspek desain komik, tata letak isi, tipografi, dan ilustrasi. Penilaian dari ahli media diharapkan dapat membantu dalam pembuatan komik, melihat dari elemen-elemen pembangun komik yang ada. Ahli media yang dibutuhkan merupakan dosen yang paham mengenai desain grafis termasuk juga paham terkait proses pembelajaran (seorang pendidik). Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat seperti pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Desain komik	1. Kesesuaian bentuk, ukuran, tata letak, huruf, dan objek	1, 4
		2. Kontras huruf dengan latar belakang	2
		3. Kombinasi jenis huruf	3
		4. Kemenarikan komik	5, 6
2	Tata Letak Isi	1. Konsistensi pola	7
		2. Ketepatan dan kesesuaian	8, 9
3	Tipografi	1. Kesesuaian balon kata dengan dialog	10
		2. Kesesuaian huruf pada istilah	11
		3. Variasi huruf	12
		4. Ketepatan spasi	13
		5. Keterbacaan	14
4	Ilustrasi	1. Kesesuaian ilustrasi	15
		2. Keseimbangan materi dan hiburan	16
		3. Kemenarikan	17, 19, 20
		4. Kejelasan	18

3. Instrumen Uji Kelayakan pada Siswa

Instrumen uji kelayakan pada siswa dengan memperhatikan aspek penyajian dan aspek kemanfaatan. Penilaian dari siswa diharapkan dapat membantu dalam pembuatan komik sesuai dengan harapan siswa, sehingga media pembelajaran komik pada akhirnya dapat membantu siswa dalam belajar. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi dapat dilihat seperti pada tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi Kelayakan Media melalui Uji Coba pada Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Penyajian	1. Kejelasan huruf	1, 2
		2. Keserasian warna	3
		3. Kemenarikan gambar	4, 5
		4. Kemenarikan cerita	6, 7
		5. Bahasa yang mudah dimengerti	8
		6. Contoh	9
2	Kemanfaatan	1. Kemudahan	10
		2. Memotivasi	11
		3. Meningkatkan perhatian	12
		4. Alternatif sumber belajar	13

H. Teknik Analisis Data

1. Data Proses Pengembangan Produk

Penelitian dan pengembangan komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan ini sesuai dengan prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan analisis data deskriptif. Tahap dalam penelitian ini yaitu:

- Mengumpulkan data hasil analisis dan menyusun materi untuk dimuat ke dalam komik.
- Perancangan komik berdasarkan data hasil analisis dan materi.
- Menyusun instrumen uji kelayakan komik dan penyusunan komik.
- Penilaian kelayakan media yang dilakukan oleh para ahli melalui proses validasi dan melakukan *pilot test*.

- e. Melakukan revisi komik berdasarkan masukan para ahli dan data hasil *pilot test* sehingga tercipta komik yang siap untuk diimplementasikan.

2. Data Kelayakan Produk yang Dihasilkan

Analisis data yang digunakan dengan analisis deskriptif berdasarkan data dari aspek-aspek komik yang dinilai. Dalam penelitian ini terdapat data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar dari ahli materi, ahli media, dan siswa yang digunakan sebagai bahan acuan dalam perbaikan produk. Langkah analisis data kelayakan komik yang dilakukan pada data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan siswa diubah menjadi skor dengan acuan konversi pada tabel 5.

Tabel 5. Pedoman Konversi Skor

Kategori	Konversi Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

Dari data kuantitatif yang diperoleh kemudian dihitung skor rata-rata dari data tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Skor Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal Seluruh Item}}$$

Data yang telah didapat dari penilaian tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria kualitatif untuk mengubah skor rata-rata menjadi data kualitatif kembali. Kriteria dalam penilaian mengacu pada tabel 6 sebagai pedoman.

Tabel 6. Kriteria Penilaian Diadaptasi Dari Eko Putro Widoyoko (2009: 238)

No.	Rentang Skor (i)	Skor	Kategori
1	$X > M_i + 1,8 S_{Bi}$	$> 4,2$	Sangat Layak
2	$M_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq M_i + 1,8 S_{Bi}$	$> 3,4 - 4,2$	Layak
3	$M_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq M_i + 0,6 S_{Bi}$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
4	$M_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq M_i - 0,6 S_{Bi}$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang Layak
5	$X \leq M_i - 1,8 S_{Bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang Layak

Keterangan:

X = Skor aktual (skor yang diperoleh)

M_i = Rerata skor ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$$

S_{Bi} = Simpangan baku skor ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$$

Kemudian dapat disimpulkan penilaian dari pengembangan media pembelajaran dari skor rata-rata yang diperoleh dari para ahli dan siswa berdasarkan kategory yang ada, apakah media pembelajaran yang dikembangkan tersebut dinyatakan sangat kurang layak, kurang layak,

cukup, layak, atau sangat layak. Media pembelajaran yang dapat digunakan minimal memenuhi penilaian pada angka 3,5 atau “Layak”.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Purworejo yang beralamat di Jalan Krajan 1, Semawung Daleman, Kutoarjo, Purworejo, berdiri dilahan seluas 11.475 m². SMK Negeri 2 Purworejo memiliki 3 kompetensi keahlian yaitu Administrasi Perkantoran, Akuntansi, dan Pemasaran, masing-masing kompetensi keahlian memiliki 3 kelas disetiap jenjang kelas. SMK Negeri 2 Purworejo merupakan salah satu sekolah kejuruan yang diminati dan merupakan salah satu sekolah percontohan di kabupaten Purworejo dengan akreditasi A. Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan kurikulum 2013.

Sumber daya manusia (SDM) SMK Negeri 2 Purworejo memiliki 76 orang tenaga pengajar. Pegawai pada bidang tata usaha terdapat 26 orang. Jumlah siswa di SMK Negeri 2 Purworejo 864 orang siswa yang terdapat pada 27 kelas, sehingga setiap kelas berisikan 32 orang siswa.

Sarana dan prasarana penunjang pembelajaran di SMK Negeri 2 Purworejo sudah cukup lengkap. Setiap ruang kelas sudah terpasang LCD proyektor lengkap dengan layar proyekturnya. Sekolah tersebut juga dilengkapi dengan *wifi*, perpustakaan yang dilengkapi dengan 5 *Personal Computer (PC)* untuk digunakan oleh siswa mencari tambahan informasi

materi pembelajaran, dan beberapa laboratorium seperti laboratorium komputer, perkantoran, bahasa Inggris, praktik pemasaran, dan multimedia. Beberapa fasilitas belajar lain seperti 2 *stand* kewirausahaan yang dapat digunakan siswa berjualan dan terdapat 8 *Personal Computer (PC)* yang terintegrasi dengan jaringan internet pada lingkungan sekolah, sehingga bisa digunakan oleh siswa sewaktu-waktu mencari tambahan informasi materi pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran tahun pelajaran 2016/2017. Kegiatan pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 11 November sampai dengan 16 Desember 2016.

2. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan komik edukasi sebagai media pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dilakukan menggunakan metode pengembangan ADDI (*Analyze, Design, Develop, Implement*). Langkah-langkah metode pengembangan ADDI dilakukan sebagai berikut.

a. *Analyze* (Analisis)

Analyze merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mencari tahu kebutuhan dalam penelitian ini. Tahap ini dilakukan dengan pengumpulan data mengenai pembelajaran di kelas, materi yang diajarkan, studi literatur, dan analisis konsep komik yang

dikembangkan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui observasi lapangan pada kelas XI Administrasi Perkantoran 1, 2, dan 3, serta melakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Informasi lain yang didapatkan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

1) Analisis Kondisi Siswa dan Pembelajaran di Kelas

Analisis ini dilakukan dengan observasi pembelajaran di kelas dengan guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Hasil observasi yang didapatkan bahwa siswa cenderung kurang aktif dalam pembelajaran yang dilakukan, terlihat hanya 2 sampai dengan 5 siswa yang memanfaatkan sesi bertanya pada saat pembelajaran. Guru menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran di kelas. Guru belum memaksimalkan fasilitas dalam *power point* secara maksimal guna menarik perhatian dari siswa.

LKS dan buku paket dari pemerintah merupakan sumber belajar bagi siswa, namun hasil angket menyatakan bahwa sebanyak 57,92 persen siswa tidak tertarik dengan LKS ataupun buku paket yang ada. Hasil angket juga menyatakan sebanyak 78,75 persen siswa tertarik dalam membaca karangan fiksi. Hasil analisis yang diperoleh dari observasi dan angket menyatakan perlunya pengembangan media pembelajaran alternatif yang dapat membantu siswa dalam belajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Komik dipilih menjadi media pembelajaran

alternatif yang dikembangkan karena komik merupakan salah satu bentuk karangan fiksi.

2) Analisis Isi Materi

Materi pada media disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan pada SMK Negeri 2 Purworejo dan silabus yang digunakan oleh guru pengampu. Kurikulum yang digunakan pada SMK Negeri 2 Purworejo yaitu kurikulum 2013. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dibagi kedalam beberapa pokok pembahasan. Setiap sekolah dapat memilih salah satu pokok bahasan yang sesuai dengan sekolah tersebut. Pokok bahasan yang dipilih untuk diajarkan pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Purworejo yaitu pengolahan bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah, dikarenakan SMK Negeri 2 Purworejo merupakan SMK bidang studi bisnis dan manajemen. Materi yang dipelajari pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dibagi menjadi 4 kompetensi dasar, seperti yang tercantum pada tabel 7.

Tabel 7. Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran
<p>3.1 Memahami desain produk dan pengemasan pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.</p> <p>4.1 Mendesain produk dan pengemasan pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.</p>	<p>1. Mengenal produk dan pengemasan pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p>
<p>3.2 Memahami sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>4.2 Mendesain proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah berdasarkan identifikasi kebutuhan sumber daya dan prosedur berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.</p>	<p>2. Sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p>
<p>3.3 Menganalisis proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah di wilayah setempat melalui pengamatan dari berbagai sumber.</p> <p>4.3 Membuat karya pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang berkembang di wilayah setempat dan lainnya sesuai teknik dan prosedur.</p>	<p>3. Proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p>
<p>3.4 Menganalisis peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah berdasarkan pengamatan pasar di lingkungan wilayah setempat.</p> <p>4.4 Menciptakan peluang usaha sesuai dengan produk pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang dihasilkan berdasarkan pengamatan pasar.</p>	<p>4. Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p>

Berdasarkan spesifikasi produk, setiap komik memuat satu kompetensi dasar saja. Kompetensi dasar yang dipilih berdasarkan hasil konsultasi dengan guru pengampu yaitu kompetensi dasar ke 4 yang akan dimuat ke dalam media komik. Alasan pemilihan kompetensi dasar ke 4 yaitu kompetensi dasar ini mengandung lebih banyak materi berupa teori yang dapat membuat siswa bosan dalam belajar, sehingga perlu adanya alternatif media pembelajaran untuk siswa dalam belajar.

3) Studi Literatur

Materi yang dimuat ke dalam media komik disesuaikan dengan buku paket dari pemerintah yaitu Prakarya dan Kewirausahaan oleh Indah Setyawati tahun 2014 sebagai acuan. Guna memperkaya materi dalam media komik, ditambahkan literatur lain yang sesuai dengan materi yang dimuat ke dalam komik. Terdapat dua buku yang digunakan untuk memperkaya materi yaitu Modul Kewirausahaan oleh Rhenald Kasali tahun 2010 dan Kewirausahaan oleh Buchari Alma tahun 2011.

4) Analisis Konsep Komik

Berdasarkan hasil analisis kondisi siswa dan pembelajaran di kelas. Konsep komik yang dikembangkan mengedepankan sisi tampilan (ilustrasi) dan menggunakan bahasa yang baku untuk menarik minat siswa dalam membaca komik. Komik

mengutamakan sisi penyampaian materi dengan menyertakan sedikit humor untuk mengurangi kepenatan siswa dalam belajar.

Penambahan literatur selain dari buku paket dimaksudkan untuk menambah materi yang disampaikan melalui media komik. Penggambaran kejadian dalam komik juga disesuaikan dengan kehidupan siswa pada umumnya agar lebih mudah diterima oleh siswa. Media komik ini dikembangkan untuk membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

b. *Design* (Desain)

Tahap desain dilakukan dengan perancangan media komik, dalam perancangan ini ditetapkan bentuk komik yang dibuat serta pembuatan *storyline* dan *script*. Pembuatan gambar dan *lettering* juga dilakukan pada tahap desain, guna mempermudah dalam *editing* dan penyusunan yang dilakukan pada tahap pengembangan.

1) Penetapan Bentuk Media Komik

Berdasarkan analisis konsep komik, maka pembuatan komik dilakukan dengan mengutamakan materi dan membubuhkan sedikit cerita humor untuk menarik minat dalam belajar. Bentuk komik disesuaikan berdasarkan spesifikasi produk yang telah dijabarkan. Alur cerita dalam komik merupakan representasi dari kehidupan siswa di sekolah pada umumnya, penokohan juga dibuat sesuai dengan sifat yang sering muncul dari siswa seperti rajin, malas, humoris, pemarah, pendiam, dan lain-lain.

Materi dalam komik disajikan melalui alur cerita yang ada dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan kata dalam setiap *balloon* dibuat sesingkat mungkin dalam menjelaskan materi pembelajaran. Komik dibuat dengan menggunakan gaya *manga* atau komik Jepang yang lebih familiar dan banyak minati. Alur setiap *frame* menyesuaikan budaya Indonesia yaitu dari kiri ke kanan. Media komik dibuat untuk memudahkan siswa dalam belajar dan menarik minat siswa dalam belajar.

2) Pembuatan *Storyline* dan *Script*

Langkah selanjutnya melakukan pembuatan judul dan alur cerita atau *storyline* yang disesuaikan dengan kondisi subjek dan objek penelitian agar menarik minat pembaca serta mudah diterima oleh pembaca. Pembuatan *storyline* dan *script* digunakan untuk memudahkan pembuatan dan perancangan gambar. *Storyline* dan *script* menggambarkan secara garis besar runtutan kejadian yang dimuat ke dalam komik. *Storyline* dapat dilihat pada lampiran 3 dan *script* dapat dilihat pada lampiran 4.

c. *Develop* (Pengembangan)

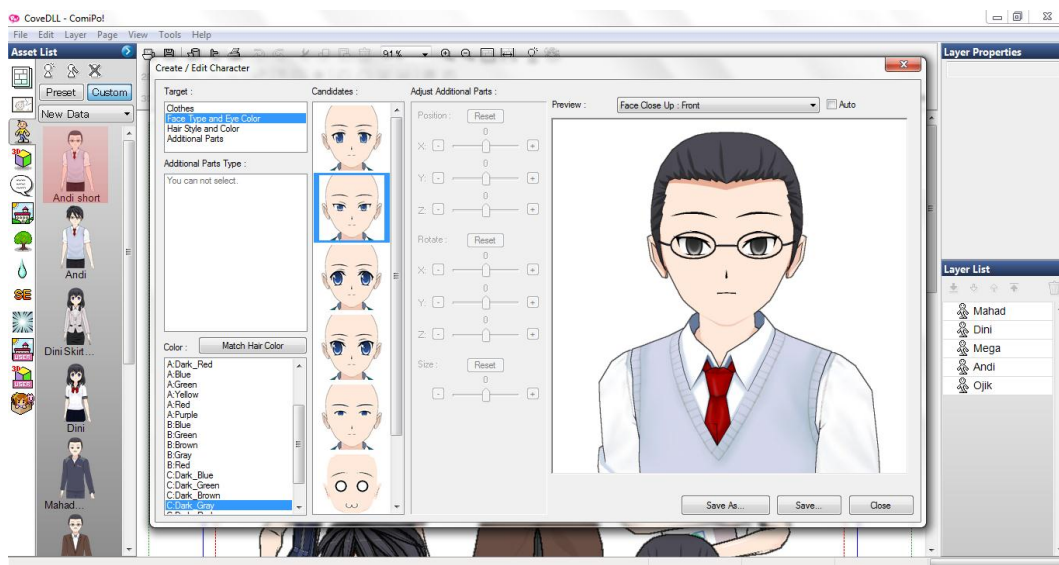
Tahap *develop* dilakukan proses pengembangan rancangan produk awal ke dalam bentuk produk jadi (komik), pembuatan instrumen validasi ahli, validasi ahli, *pilot test*, dan revisi produk. Berikut penjelasan pada setiap kegiatan dalam tahap *develop*:

1) Pengembangan ke dalam Bentuk Komik

a) Pembuatan Gambar

Setelah membuat alur cerita, kegiatan selanjutnya pembuatan gambar dan penokohan yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Gambar yang dirancang selanjutnya digunakan sebagai bahan acuan dalam proses *editing*. Gambar yang telah dibuat dalam tahap ini masih berupa rancangan awal komik.

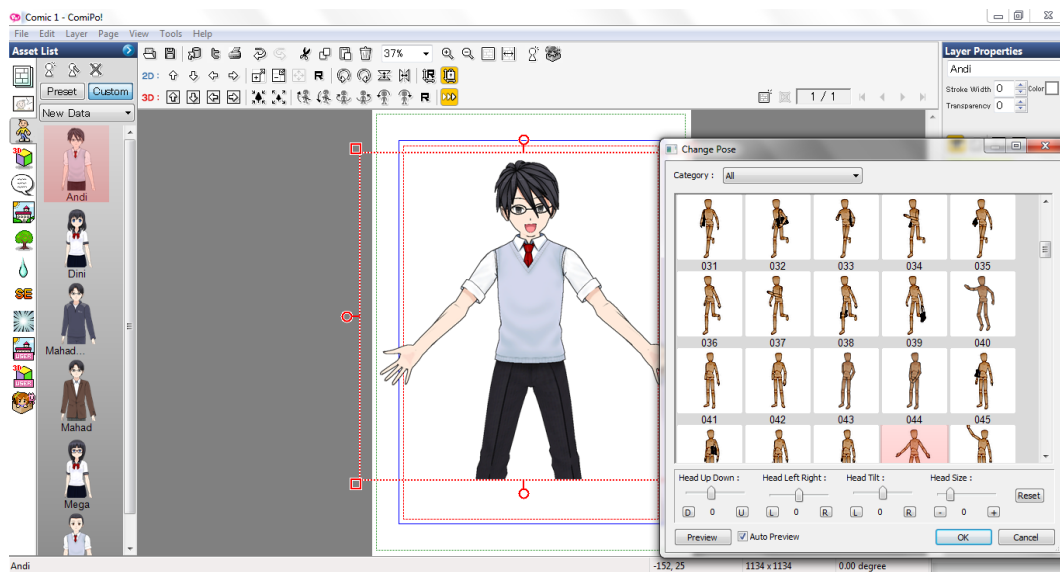
Pembuatan tokoh menggunakan aplikasi *Comipo* agar lebih mempermudah dalam pembuatan komik. Tokoh atau karakter dalam komik disesuaikan dengan ciri-ciri tokoh atau karakter yang terdapat pada *storyline*. Tokoh atau karakter yang telah jadi disimpan di dalam *database Comipo*.



Gambar 6. Pembuatan Tokoh Komik

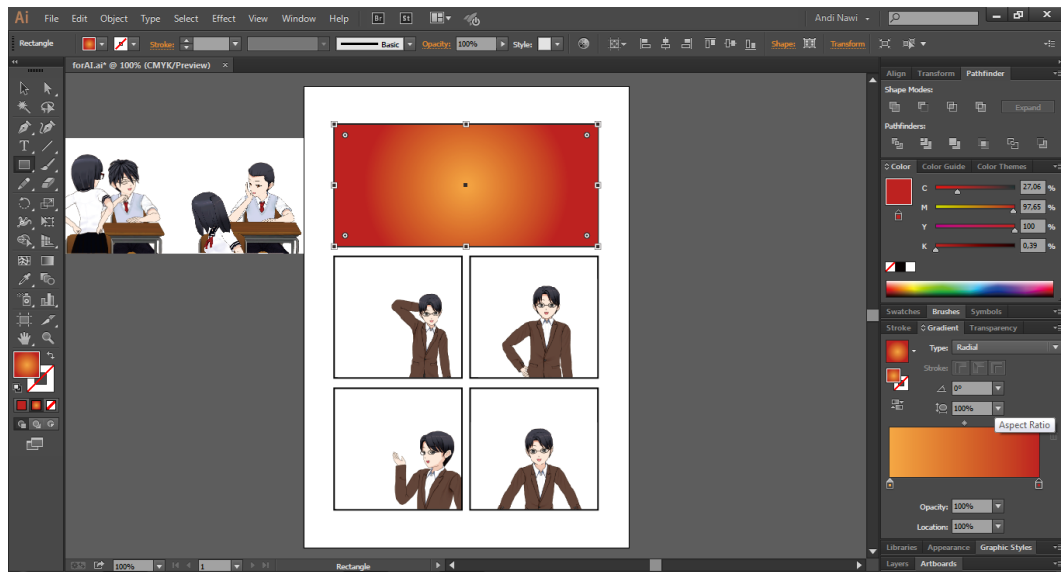
Pembuatan komik sebenarnya sudah cukup jika hanya menggunakan aplikasi *Comipo* saja namun hasilnya belum

dapat maksimal karena keterbatasan kemampuan aplikasi. Aplikasi *Comipo* juga digunakan dalam pembuatan gambar gerak tokoh atau karakter, kemudian gambar yang dihasilkan dari *Comipo* dikonversi ke dalam format PNG untuk selanjutnya dilakukan *editing*.

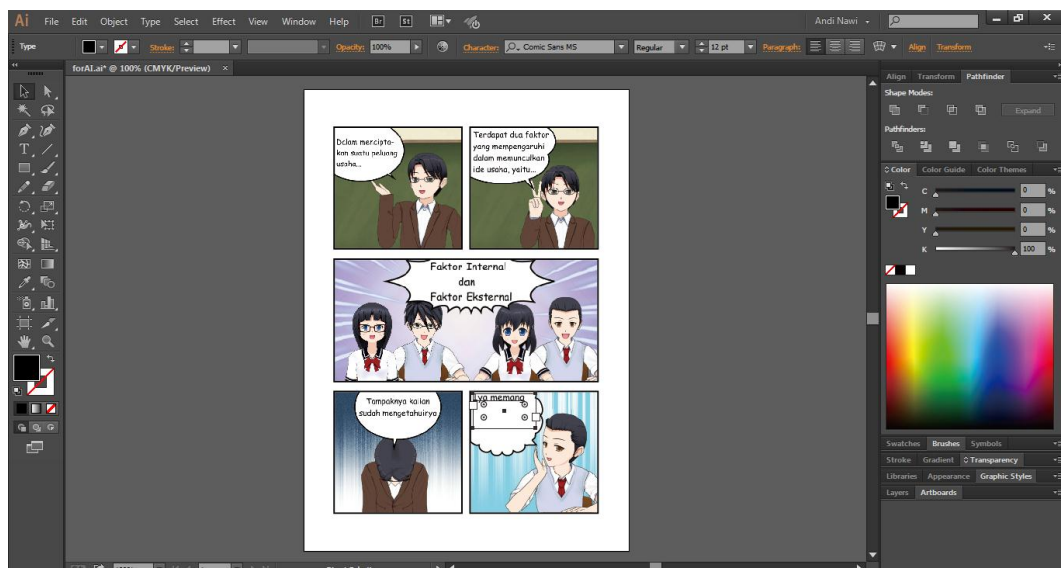


Gambar 7. Pembuatan Gerak Pada Tokoh

Editing dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CC*. Proses *editing* dilakukan dengan kegiatan pewarnaan, penyesuaian gambar, dan pemberian simbol-simbol komik agar dapat diterima dan dipahami oleh pembaca dengan baik.

Gambar 8. *Editing* Komikb) *Lettering* (Pengisian Teks Dialog)

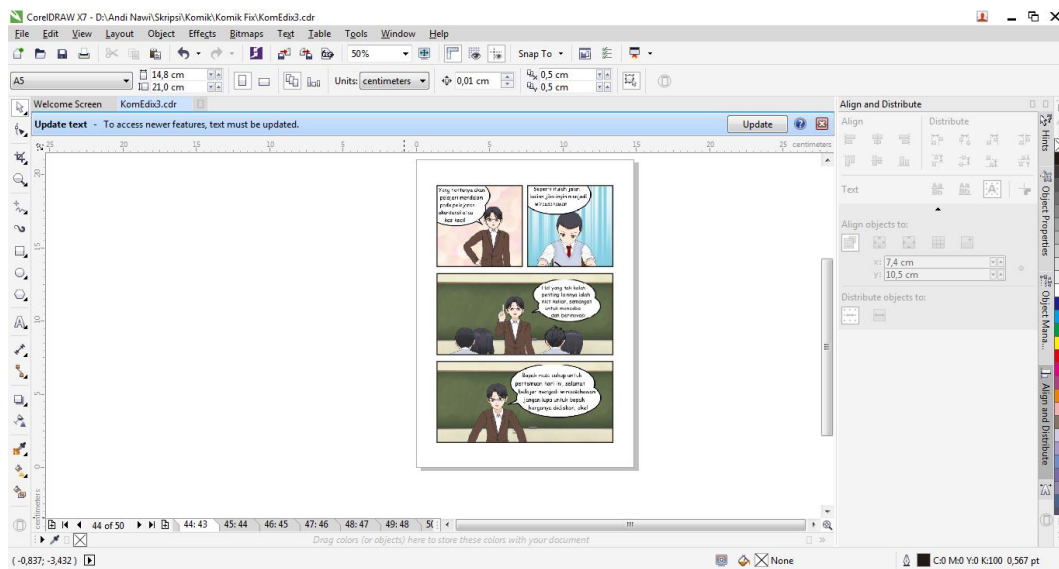
Pengisian dialog dilakukan di dalam balon kata berdasarkan *script*. Pengisian dialog ini dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CC*.



Gambar 9. Pengisian Teks Dialog

c) Penyusunan dan *Finishing*

Langkah terakhir dalam pembuatan komik adalah penyusunan dan *finishing* dengan melakukan penyusunan halaman sesuai dengan urutan yang telah ditentukan. Aplikasi *Coreldraw X7* digunakan untuk membantu kegiatan penyusunan dan *finishing* komik. Data dengan format CDR atau PDF kemudian dicetak ke dalam bentuk buku komik sesuai dengan spesifikasi produk yang diinginkan.



Gambar 10. Penyusunan dan *Finishing* Komik

2) Pembuatan Instrumen Validasi Ahli

Pembuatan instrumen validasi berupa angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media yang berfungsi untuk menilai tentang multimedia yang telah dikembangkan serta mendapatkan respon dari para ahli berupa kritik dan saran guna perbaikan produk.

Pembuatan instrumen sesuai dengan definisi operasional, untuk ahli materi penilaian meliputi aspek kualitas materi dan kemanfaatan, ahli media menilai pada aspek desain komik, tata letak isi, tipografi, dan ilustrasi. Instrumen penilaian oleh para ahli disertai dengan angket terbuka untuk saran dan perbaikan pengembangan media pembelajaran. Angket untuk ahli materi dapat dilihat pada lampiran 6, sementara angket untuk ahli media dapat dilihat pada lampiran 8.

3) Validasi Ahli

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada pengembangan media komik ini dilakukan oleh Ibu Musrifah, S.Si dari SMK Negeri 2 Purworejo selaku guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI Administrasi Perkantoran di sekolah tersebut. Pelaksanaan validasi dilakukan pada tanggal 8 Desember 2016. Ahli materi memberikan penilaian dan saran terhadap media komik yang dikembangkan. Validasi dari ahli materi mencakup aspek kualitas materi sebanyak 16 butir pernyataan dari 10 indikator dan kemanfaatan sebanyak 3 butir pernyataan dari 3 indikator media komik yang dikembangkan. Data hasil validasi dari uji ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Butir Pernyataan	Jumlah Skor	Rerata Skor
1	Kualitas Materi	1. Kesesuaian materi yang ada pada media pembelajaran dengan silabus	5	3,69
		2. Kesesuaian susunan materi dengan tujuan pembuatan media pembelajaran	3	
		3. Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan kompetensi yang diharapkan	4	
		4. Relevansi media pembelajaran terhadap materi yang diajarkan	4	
		5. Validitas materi pada media pembelajaran	4	
		6. Kelengkapan materi pada media pembelajaran	4	
		7. Memuat pengetahuan sesuai dengan unit kompetensi	3	
		8. Memuat keterampilan sesuai dengan unit kompetensi	4	
		9. Keruntutan dalam penyampaian materi	2	
		10. Materi mudah dipahami	3	
		11. Contoh yang ada pada media mudah diaplikasikan oleh siswa	4	
		12. Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran dengan materi	3	
		13. Kesesuaian cerita dalam media pembelajaran	4	
		14. Contoh yang ada pada media sudah kontekstual	4	
		15. Kesesuaian contoh dalam media pembelajaran	4	
		16. Penyampaian materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa	4	
2	Kemanfaatan	17. Penggunaan media pembelajaran membantu proses pembelajaran	4	3,67
		18. Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi	3	
		19. Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi pada siswa untuk fokus dalam pembelajaran	4	
Total			70	3,68

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, total rata-rata skor (X) 3,68 terletak pada rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “Layak”. Adapun saran yang dikemukakan oleh ahli materi yaitu sebagai berikut.

- (1) Terlalu padat pada materi, sebaiknya dibuat lebih rileks dalam belajar.
- (2) Belum menampakkan pembelajaran yang menyenangkan karena pada akhir pertemuan 1 siswa terkesan tersiksa saat mendapatkan tugas, sebaiknya ditampilkan kondisi siswa yang senang dengan pembelajaran.
- (3) Guru sebaiknya memberikan simpulan pada akhir pertemuan.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada pengembangan media komik ini dilakukan oleh Bapak Aran Handoko, M.Sn. dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Ahli media yang dipilih memiliki keahlian dibidang desain komunikasi visual dan fotografi. Beliau merupakan lulusan S1 bidang desain komunikasi visual dari Institut Seni Yogyakarta pada tahun 2003 dan S2 bidang penciptaan seni fotografi dari Program Pascasarjana Institut Seni Yogyakarta pada tahun 2007.

Pelaksanaan validasi dilakukan pada tanggal 9 Desember 2016. Ahli media memberikan penilaian dan saran terhadap media komik yang dikembangkan. Validasi dari ahli media mencakup aspek desain komik sebanyak 6 butir pernyataan dari 4 indikator, tata letak isi sebanyak 3 butir pernyataan dari 2 indikator, tipografi sebanyak 5 butir pernyataan dari 4 indikator, dan ilustrasi sebanyak 6 butir pernyataan dari 4 indikator media komik yang dikembangkan. Data hasil validasi dari uji ahli media dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Butir Pernyataan	Jumlah Skor	Rerata Skor
1	Desain komik	1. Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam komik	3	3,67
		2. Kekontrasan warna pada komik	3	
		3. Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf	4	
		4. Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita	4	
		5. Keserasian desain komik	4	
		6. Kemenarikan desain komik	4	
2	Tata Letak Isi	7. Konsistensi tata letak berdasarkan pola	3	4
		8. Ketepatan bidang dan penentuan margin	4	
		9. Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks, dan halaman	4	
3	Tipografi	10. Kesesuaian balon kata dengan dialog	4	3,6
		11. Kejelasan jenis huruf efek suara dengan dialog	3	
		12. Penggunaan variasi huruf	4	
		13. Ketepatan spasi antar susunan teks	3	
		14. Kemudahan huruf untuk dibaca	4	
4	Ilustrasi	15. Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan	4	3,67
		16. Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan	4	
		17. Kemenarikan gambar tokoh	4	
		18. Kejelasan dan ketegasan goresan dan raster	3	
		19. Kekreatifan dan kedisiplinan	3	
		20. Keserasian komposisi warna	4	
Total			73	3,65

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, total rata-rata skor (\bar{X}) 3,65 terletak pada rentang skor $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “Layak”. Menurut tanggapan dari ahli media, secara keseluruhan dari media pembelajaran komik sudah cukup baik untuk digunakan, namun perlu ada perbaikan dalam penekanan pada dimensi gambar dan warna.

4) *Pilot Test*

Pilot test yang dilakukan pada tanggal 13 Desember 2016 pada 9 orang siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 2 Purworejo. Penilaian pada *pilot test* mencakup aspek penyajian sebanyak 9 butir pernyataan dari 6 indikator dan kemanfaatan sebanyak 4 butir pernyataan dari 4 indikator media komik yang dikembangkan. Siswa juga dapat memberikan saran dan komentar terhadap media komik tersebut. Hasil *pilot test* dapat dilihat pada lampiran 11, adapun penyajian data yang telah dihitung jumlah dan rata-ratanya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil Uji Coba *Pilot Test*

No	Aspek	Butir Pernyataan	Jumlah Skor	Rerata Skor
1	Penyajian	1. Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	38	4,02
		2. Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran	34	
		3. Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	39	
		4. Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	33	
		5. Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	37	
		6. Cerita dalam media pembelajaran ini menarik	35	
		7. Cerita dalam media pembelajaran ini sesuai dengan materi	37	
		8. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dipahami	39	
		9. Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi yang diajarkan	34	
2	Kemanfaatan	10. Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	36	4,28
		11. Media pembelajaran ini memberikan saya motivasi untuk belajar	40	
		12. Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	37	
		13. Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sumber belajar	41	
Total			480	4,1

Berdasarkan data hasil *pilot test* tersebut, bahwa total rata-rata skor (\bar{X}) 4,1 terletak pada rentang skor $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “Layak”. Adapun saran dari siswa yaitu untuk memperbaiki seragam pada siswa perempuan agar lebih sopan.

5) Revisi Produk

Revisi dilakukan setelah mendapatkan saran dan komentar dari ahli materi, ahli media, dan siswa melalui uji coba *pilot test*. Adapun hal-hal yang direvisi pada media pembelajaran komik sebagai berikut.

a) Revisi Ahli Materi

- (1) Menambahkan beberapa kejadian lucu dan diluar konteks pembelajaran serta memberikan kesan yang lebih menyenangkan untuk membuat komik seakan tidak terlalu padat pada materi pembelajaran. Pengurangan materi pembelajaran sebenarnya telah dilakukan penyederhanaan dari sumber belajar yang ada, sehingga untuk komponen materi tidak dirubah.
- (2) Salah satu orang siswa yang seakan tersiksa sebenarnya merupakan penokohan dari “Ojik”, dimana memiliki peran sebagai “*joker*” yang dimaksud ialah seorang dengan tugas menimbulkan kejadian-kejadian lucu dalam suatu cerita. Komik ini sengaja tidak menampilkan peran antagonis hanya saja memberikan sosok karakter pemaarah yang diperankan oleh “Mega”, antara Mega dan Ojik sebagai *joker* anggap membuat sebuah kejadian-kejadian yang unik atau lucu dan membuat sebuah cerita tidak “datar”. Penghapusan kejadian kekerasan pada halaman 25 agar

tidak menjadi contoh buruk bagi siswa, perbaikan dapat dilihat pada gambar 11 dan 12, sebagai berikut.



Gambar 11. Halaman 25 Sebelum Direvisi

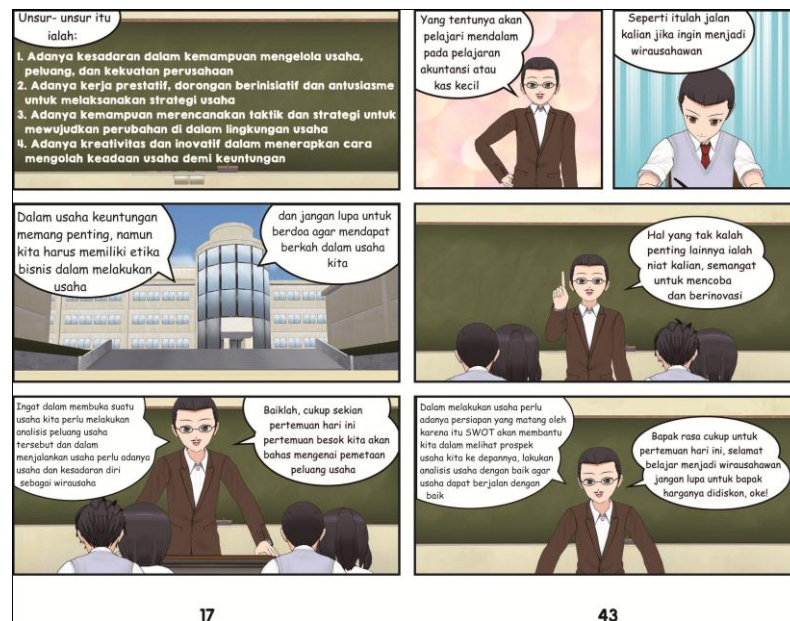


Gambar 12. Halaman 25 Setelah Direvisi

(3) Pemberian kesimpulan akhir pada setiap pertemuan ditambahkan sesuai dengan saran dari ahli materi. Perbaikan dapat dilihat pada gambar 13 dan 14, sebagai berikut.



Gambar 13. Penutup Pembelajaran Sebelum Direvisi



Gambar 14. Penutup Pembelajaran Setelah Ditambah Kesimpulan Materi

b) Revisi Ahli Media

Perbaikan pada tampilan sampul dan tampilan dalam isi komik, perbaikan juga dilakukan pada tata letak gambar dan balon kata agar menambah keindahan tampilan dan daya tarik dari komik. Simbol komik yang tidak dibutuhkan dihilangkan dan beberapa diganti dengan simbol-simbol yang mudah dipahami. Revisi pada komik didampingi dan diarahkan oleh ahli media secara langsung, hasil revisi pada sampul dan beberapa isi media pembelajaran komik dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.



Gambar 15. Sampul Komik Sebelum Direvisi



Gambar 16. Sampul Komik Setelah Direvisi



Gambar 17. Halaman Isi Komik I Sebelum Direvisi



Gambar 18. Halaman Isi Komik I Setelah Direvisi



Gambar 19. Halaman Isi Komik II Sebelum Direvisi



Gambar 20. Halaman Isi Komik II Setelah Direvisi

Perbaikan isi lainnya hanya terdapat pada tata letak gambar dan balon kata, sehingga hanya dibutuhkan penyesuaian gambar saja seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

c) *Revisi Pilot Test*

Berdasarkan komentar dari siswa pada *pilot test*, seragam siswa perempuan yang dikenakan masih kurang sopan. Perbaikan pada seragam siswa perempuan dapat dilakukan dan untuk isi komik menyesuaikan dengan seragam yang telah diperbaiki. Revisi berdasarkan hasil *pilot test* dapat dilihat pada gambar 21 dan 22, sebagai berikut.



Gambar 21. Seragam Siswa Perempuan Sebelum Direvisi



Gambar 22. Seragam Siswa Perempuan Setelah Direvisi

d. *Implement* (Implementasi)

Tahap *implement* merupakan uji coba lapangan media komik yang telah divalidasi oleh para ahli dan telah direvisi. Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK N 2 Purworejo yang sebelumnya tidak mengikuti *pilot test*. Penilaian pada tahap *implement* mencakup aspek penyajian dan kemanfaatan media komik yang dikembangkan. Siswa juga dapat memberikan saran dan komentar terhadap media komik tersebut. Rekapitulasi hasil dari tahap *implement* dapat dilihat pada lampiran 12, adapun penyajian data yang telah diolah dan dihitung jumlah dan rata-rata skornya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Butir Pernyataan	Jumlah Skor	Rerata Skor
1	Penyajian	1. Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	331	4,18
		2. Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran	310	
		3. Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai	321	
		4. Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai	294	
		5. Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik	307	
		6. Cerita dalam media pembelajaran ini menarik	287	
		7. Cerita dalam media pembelajaran ini sesuai dengan materi	321	
		8. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dipahami	305	
		9. Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi yang diajarkan	306	
2	Kemanfaatan	10. Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi	302	4,21
		11. Media pembelajaran ini memberikan saya motivasi untuk belajar	304	
		12. Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi	306	
		13. Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sumber belajar	333	
Total			4027	4,19

Berdasarkan tabel tersebut, didapatkan hasil total rata-rata skor (X) 4,19 yang didapatkan pada tahap *implement* yaitu dan terletak pada rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “Layak”.

e. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap *evaluate* dilakukan dengan menggunakan metode evaluasi formatif. Tujuan dari tahap *evaluate* adalah untuk menilai kualitas produk pembelajaran yang dikembangkan dan proses pengembangan produk, baik sebelum dan setelah melakukan tahap *implement*. Kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli, *pilot test*, dan uji coba lapangan adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil validasi ahli materi mendapatkan rerata skor 3,68 pada kategori “Layak”. Adapaun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu sebagai berikut.
 - (1) Terlalu padat pada materi, sebaiknya dibuat lebih rileks dalam belajar.
 - (2) Belum menampakkan pembelajaran yang menyenangkan karena pada akhir pertemuan terdapat 1 siswa terkesan tersiksa saat mendapatkan tugas, sebaiknya ditampilkan kondisi siswa yang senang dengan pembelajaran.
 - (3) Guru sebaiknya memberikan simpulan pada akhir pertemuan.
- 2) Hasil validasi ahli media mendapatkan rerata skor 3,65 pada kategori “Layak”. Perbaikan yang disarankan oleh ahli media pada penekanan dimensi gambar dan warna.
- 3) Hasil uji coba terbatas (*pilot test*) mendapatkan rerata skor 4,1 dengan kategori “Layak”. Saran perbaikan yang diberikan oleh

siswa yaitu memperbaiki seragam siswa perempuan agar lebih sopan.

- 4) Hasil uji coba lapangan (implementasi) mendapatkan rerata skor 4,19 dengan kategori “Layak”.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli, *pilot test*, dan uji coba lapangan didapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. Media pembelajaran yang dikembangkan juga memiliki beberapa kelebihan serta kekurangan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pemakaian media pembelajaran tersebut. Kelebihan dari media pembelajaran komik ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran komik dapat digunakan sewaktu-waktu dan tidak memerlukan peralatan tambahan seperti *PC*.
- 2) Media pembelajaran komik dilengkapi dengan ilustrasi gambar dalam menjelaskan materi pelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dalam belajar.
- 3) Dapat menarik minat siswa dalam membaca karena tampilan dari komik tidak membosankan seperti buku pelajaran.

Kekurangan media pembelajaran komik saat digunakan yakni:

- 1) Satu buku komik hanya mampu menampung satu kompetensi dasar saja agar tidak terlalu padat oleh materi.

- 2) Pembuatan satu komik membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu satu bulan.
- 3) Pembuatan komik masih bergantung pada aplikasi pembantu seperti *Comipo*, sehingga kurang dapat beragam dalam pembuatan gambarnya.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki beberapa keterbatasan selama melakukan setiap proses model pengembangan ADDIE. Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran komik pada penelitian ini yaitu:

- 1) Pengembangan media pembelajaran komik masih terbatas pada satu kompetensi dasar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
- 2) Pembuatan media pembelajaran komik masih membutuhkan waktu yang cukup lama hingga satu bulan.
- 3) Belum dapat melaksanakan evaluasi sumatif guna mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran komik secara luas.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Komik

Pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Purworejo ini dikembangkan dengan tahap pengembangunan ADDI (*Analyze, Develop, Design, dan Implement*). Pengembangan media pembelajaran komik dalam pembuatannya dilakukan seperti proses

membuat komik pada umumnya dengan bantuan aplikasi *Comipo* dan *Adobe Illustrator CC*. Tahap *analyze* dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai pembelajaran di kelas, materi yang diajarkan, studi literatur, dan analisis konsep komik yang dikembangkan. Hasil tahap *analyze* meliputi silabus mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk kelas XI, buku paket yang digunakan dalam pembelajaran, buku referensi lain yang relevan dengan materi yang dimuat, dan konsep komik yang dikembangkan. Kendala yang dihadapi pada tahap *analyze* adalah kurangnya buku referensi yang relevan untuk memperkaya materi yang dimuat ke dalam komik, sehingga buku paket yang adanya menjadi pedoman utama dalam penyusunan materi.

Tahap *design* meliputi penentuan bentuk komik yang dikembangkan, pembuatan *storyline* dan *script*. Pembuatan *stroyline* disesuaikan dengan kondisi lingkungan siswa dan dibuat semirip mungkin dengan kondisi yang ada. *Script* berisikan percakapan antar tokoh dan terdapat muatan materi pada dialog tertentu. Hasil *storyline* dan *script* dapat dilihat pada lampiran 3 dan 4. Tahap *develop* (pengembangan) meliputi pembuatan komik berdasarkan (*storyline*) yang membutuhkan waktu cukup lama hingga satu bulan. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya kemampuan dan keterampilan pengembang dalam membuat komik terutama dalam menggambar, sehingga bergantung kepada aplikasi pembantu seperti *Comipo* dan *Adobe*

Illustrator CC. Pada tahap selanjutnya dilakukan validasi ahli materi oleh Ibu Musrifah, S.Si guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI di SMK Negeri 2 Purworejo dan ahli media oleh Bapak Aran Handoko dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. *Pilot test* dilakukan guna mendukung validasi dari para ahli, kegiatan ini dilakukan oleh 9 orang siswa, 3 orang siswa dari masing-masing kelas dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada lampiran 7 dan 9, sementara *pilot test* dapat dilihat pada lampiran 11. Proses selanjutnya yaitu tahap revisi dilakukan perbaikan media pembelajaran sesuai masukan yang diperoleh dari para ahli dan masukan dari siswa yang mengikuti *pilot test*. Seluruh saran dan komentar dapat direvisi dengan baik.

Setelah selesai dilakukan revisi maka media pembelajaran komik ini dilakukan tahap uji coba lapangan atau *implement*. Pada tahap *implement* dilakukan uji coba kepada 74 orang siswa dari kelas XI AP 1, XI AP 2, dan XI AP 3 yang tidak mengikuti *pilot test* sebelumnya. 13 orang siswa yang tidak dapat ikut serta dikarenakan pada saat kegiatan uji coba bertepatan dengan kegiatan sekolah *class meeting*, sehingga ada beberapa dari siswa yang menjadi panitia pelaksana kegiatan *class meeting*. Hasil tahap *implement* dapat dilihat pada lampiran 12.

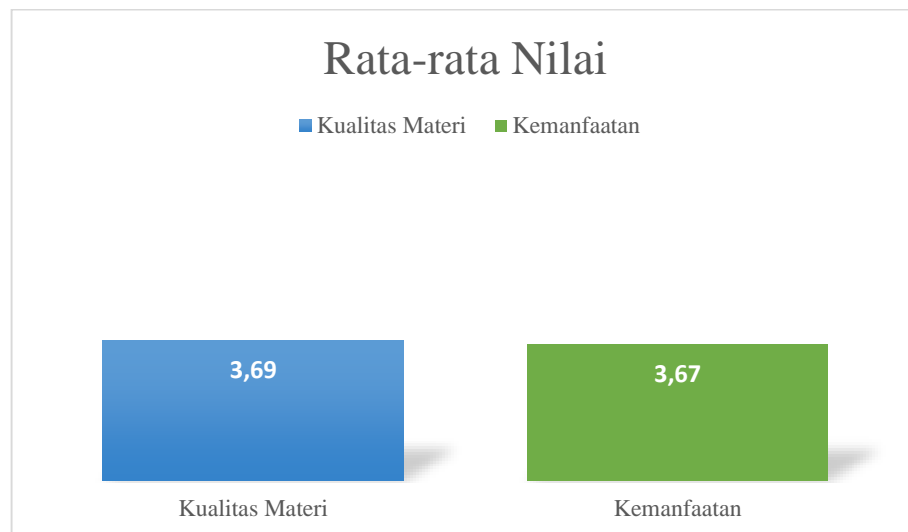
Hasil pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran yang telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada lampiran 5.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Komik

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan validasi oleh ahli dan siswa. Kriteria kelayakan media dari data yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria data kualitatif menurut Eko Putro Widoyoko (2009: 238). Pedoman konversi data dapat dilihat pada tabel 6. Adapun hasil konversi data tersebut sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Musrifah, S.Si guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Purworejo. Penilaian validasi ahli materi dilakukan untuk menilai 2 aspek yaitu aspek kualitas materi dan aspek kemanfaatan. Berdasarkan penilaian dalam aspek kualitas materi di dapatkan rata-rata skor 3,69, penilaian terdiri dari 10 indikator pernyataan. Selanjutnya pada aspek kemanfaatan didapatkan rata-rata skor 3,6, penilaian terdiri dari 3 indikator pernyataan. Data dapat dilihat pada diagram berikut.



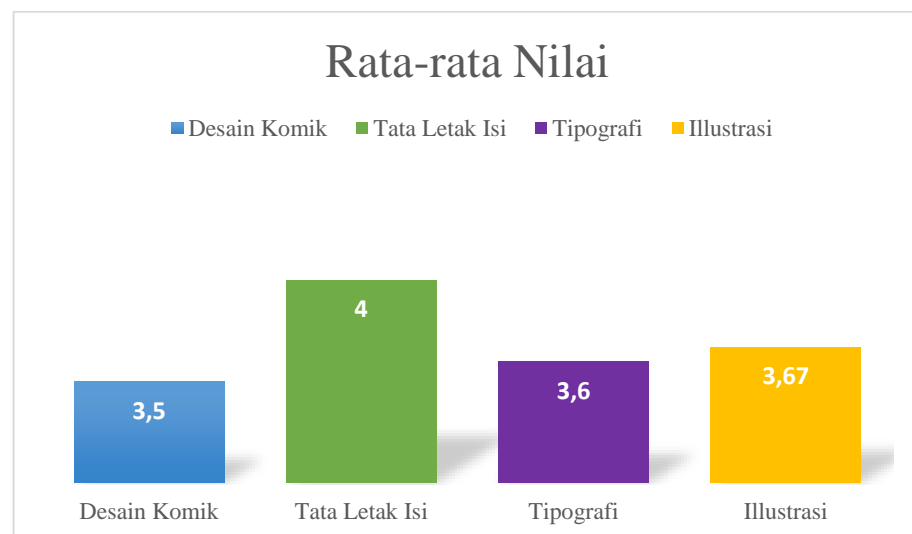
Gambar 23. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek kualitas materi dan kemanfaatan sesuai pedoman penyesuaian konversi data, dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 3,68 terletak pada rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$ yang berarti produk media pembelajaran komik yang dikembangkan untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan masuk kategori “Layak”, sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini dilakukan oleh Bapak Aran Handoko dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi mencakup empat aspek yaitu aspek desain komik, tata letak isi, tipografi, dan ilustrasi. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek desain komik di dapat skor rata-rata 3,5, penilaian tersebut terdiri dari 4 indikator pernyataan. Pada aspek tata letak isi

mendapat skor rata-rata 4, penilaian tersebut terdiri dari 2 indikator pernyataan. Aspek tipografi mendapatkan skor rata-rata 3,6, didasarkan pada 5 indikator pernyataan. Aspek ilustrasi mendapatkan skor rata-rata 3,67, penilaian tersebut berdasarkan 4 indikator pernyataan. Data hasil validasi ahli media dapat dilihat pada diagram berikut.

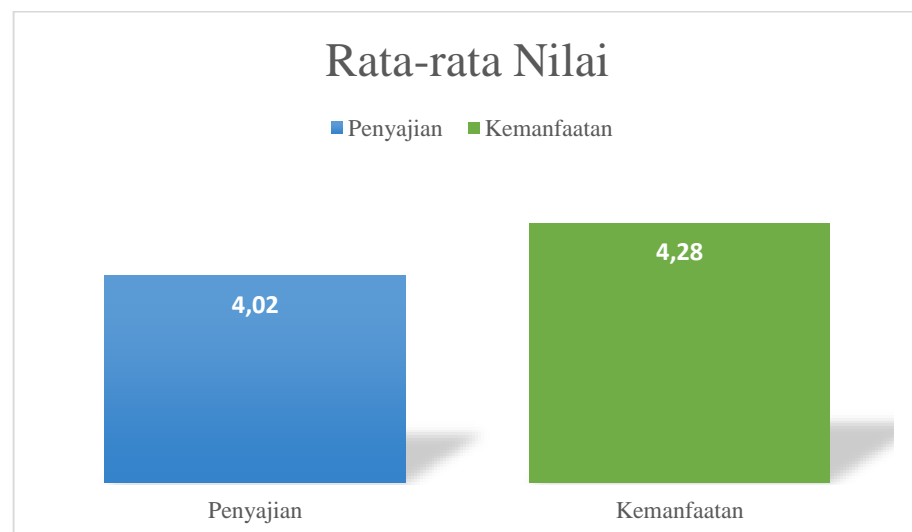


Gambar 24. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek kualitas materi dan kemanfaatan sesuai pedoman penyesuaian konversi data, dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 3,65 terletak pada rentan skor $3,4 < X \leq 4,2$ yang berarti produk media pembelajaran komik yang dikembangkan untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan masuk kategori “Layak”, sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c. *Pilot Test*

Uji coba *pilot test* dilakukan pada 9 siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Purworejo yang diambil berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dan dibantu oleh guru pengampu untuk mengidentifikasi siswa yang sesuai dengan kriteria. Aspek yang dinilai pada uji coba *pilot test* adalah aspek penyajian dan aspek kemanfaatan. Data hasil uji coba *pilot test* dapat dilihat pada diagram berikut.



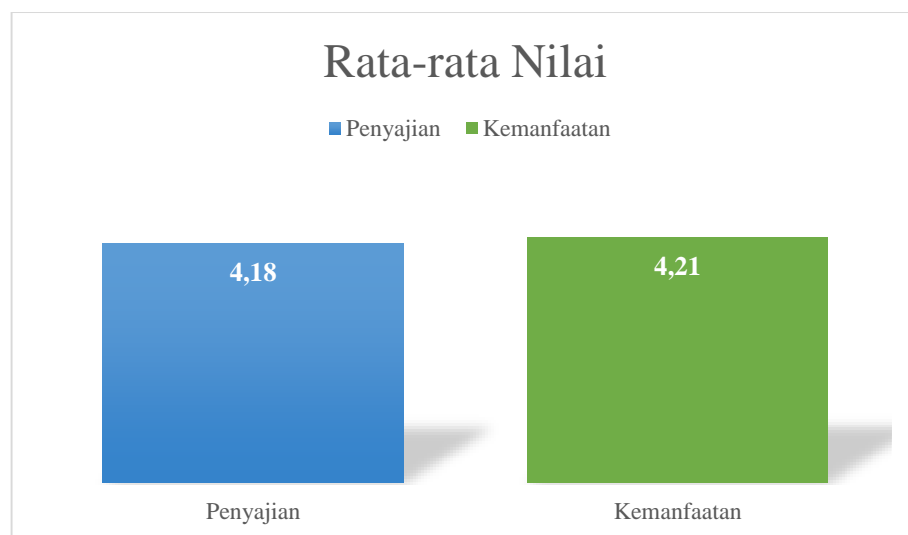
Gambar 25. Diagram Hasil *Pilot Test*

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek penyajian mendapatkan skor rata-rata yaitu 4,02 dari 6 indikator pernyataan, sedangkan aspek kemanfaatan mendapatkan skor rata-rata 4,28 dari 4 indikator pernyataan. Hasil penyesuaian konversi data uji coba *pilot test* dapat dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 4,1 terletak pada rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$ yang berarti produk yang

dikembangkan masuk dalam kategori “Layak”, sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan pada tahap *implement* yang dilakukan terhadap siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Purworejo. 13 dari 87 orang siswa tidak dapat mengikuti kegiatan uji coba lapangan dikarenakan uji coba tersebut bertepatan dengan acara sekolah yaitu *class meeting*, sehingga ada siswa yang menjadi panitia pelaksana tidak dapat mengikuti uji coba yang dilakukan. Aspek yang dinilai pada uji coba lapangan adalah aspek penyajian dan aspek kemanfaatan. Data hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 26. Diagram Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pada aspek penyajian mendapatkan skor rata-rata yaitu 4,18 dari 6 indikator

pernyataan, sedangkan aspek kemanfaatan mendapatkan skor rata-rata 4,27 dari 4 indikator pernyataan. Hasil penyesuaian konversi data uji coba *pilot test* dapat dinyatakan bahwa total rata-rata skor (\bar{X}) 4,19 terletak pada rentang skor $3,4 < \bar{X} \leq 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “Layak”, sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Perbaikan tidak dilakukan karena masukan dari siswa bersifat substansial yang berhubungan dengan selera masing-masing, namun ada beberapa yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan aplikasi *Comipo* guna membantu pembuatan komik ke depannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka hasil pengembangan produk akhir berupa media pembelajaran komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran telah dikembangkan menggunakan tahap ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*).
 - a. Tahap *Analyze*, pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi tentang analisis materi, studi literatur, analisis kondisi siswa dan pembelajaran di kelas, dan analisis konsep komik.
 - b. Tahap *Design*, yaitu tahap perancangan bentuk komik, pembuatan *storyline* dan *script* yang disesuaikan dengan analisis isi materi, referensi yang digunakan, dan kondisi siswa dan pembelajaran di kelas.
 - c. Tahap *Develop*, yaitu tahap pengembangan desain ke dalam bentuk komik, pembuatan validasi untuk ahli materi dan ahli media, validasi ahli materi dan ahli media, *pilot test*, dan revisi terhadap produk media pembelajaran. Penilaian media pembelajaran komik dari ahli materi, ahli media, dan siswa (*pilot test*) mendapatkan kategori layak.

- d. Tahap *Implement*, yaitu tahap implementasi yang dilakukan dengan uji coba lapangan melibatkan 74 siswa kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 2 Purworejo. Uji coba lapangan yang dilakukan mendapatkan skor rata-rata 4,19 dengan kategori layak.
 - e. Tahap *Evaluate*, diketahui kualitas produk berdasarkan hasil validasi ahli, *pilot test*, dan uji coba lapangan dengan kriteria kelayakan media pembelajaran yaitu “Layak”. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam proses pengembangan produk dijumpai beberapa keterbatasan dalam pengembangan yang dapat dijadikan bahan perbaikan pada penelitian selanjutnya atau penelitian lain yang serupa.
2. Kelayakan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk siswa kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran sebagai berikut.
 - a. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 3,68 terletak pada rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$ dengan kategori “**Layak**” untuk digunakan.
 - b. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, penyesuaian konversi data kuantitatif ke data kualitatif dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 3,65

terletak pada rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$ dengan kategori **“Layak”** untuk digunakan.

- c. Hasil penyesuaian konversi data hasil *pilot test* dapat dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 4,1 terletak pada rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk kedalam kategori **“Layak”** untuk digunakan.
- d. Hasil uji coba lapangan pada tahap *implement* dapat dinyatakan bahwa rata-rata skor (X) 4,19 terletak pada rentang skor $3,4 < X \leq 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori **“Layak”** untuk digunakan.

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka media pembelajaran komik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI untuk SMK Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran termasuk dalam kategori **“Layak”** dengan rerata skor akhir 4,19, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru dan siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai sumber belajar tambahan.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran komik ini untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan. Guru sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran komik pada mata pelajaran lain dengan model pengembangan ADDIE agar pembelajaran lebih menarik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan tahap *evaluate* dengan menggunakan metode evaluasi sumatif agar dapat diketahui efektifitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyo Pamungkas dan Budi Sutrisno. (2014). "Pelaksanaan Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Dengan Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* (Vol 24 No. 2). Hlm. 1-15.
- Carter, James Bucky. (2009). "Going Graphis". *Educational Leadership*. Hlm. 68-72.
- Dadang Sukirman. (2012). *Landasan Pengembangan Kurikulum*. Diakses melalui [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/196209061986011-AHMAD Mulyadiprana/pdf/Landasan Kurikulum.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196209061986011-AHMAD_MULYADIPRANA/PDF/Landasan_Kurikulum.pdf) pada 15 Oktober 2016.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi Salma Prawiradilaga, dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dwi Koendoro. (2007). *Yuk, Bikin Komik*. Jakarta Selatan: DAR! Mizan.
- E. Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Eko P. Widyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Elder, Josh. (2014). *Comics in the Classroom: Why Comics?*. Diakses melalui <https://teach.com/blog/why-comics/> pada 16 Agustus 2016.
- Eveline Siregar & Hartini Nara. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hasan Alwi. (2007). *KBBI*. Jakarta: Balai Pustaka.

- Hujair A. H. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: AR-Ruzz.
- Jungst, Heike Elisabeth. (2010). *Information Comics: Knowledge Transfer in a Popular Format*. New York: Peter Lang.
- Kemendikbud. (2013). *Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2013). *Kurikulum 2013: Rasional, Kerangka Dasar, Struktur, Implementasi, dan Evaluasi Kurikulum*. Jakarta: Kemendikbud.
- M. Musfigon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- M. Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz.
- Maharsi Indiria. (2010). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Martinis Yamin. (2010). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. New York: Harper Collins Publishers, Inc.
- Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2010). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Pembelajaran*. Diakses melalui [https://www.academia.edu/6538479/Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran?auto=download](https://www.academia.edu/6538479/Aspek_dan_Kriteria_Penilaian_Media_Pembelajaran?auto=download). Pada tanggal 15 Agustus 2016.
- Saraceni, Mario. (2003). *The Language of Comics*. New York: Routledge.
- Sri Haryati. (2012). "Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Pendidikan". *Jurnal Pendidikan* (Vol. 37, No. 1). Hlm 1-14.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Syaifurahman dan Tri Ujiati. (2013). *Manajemen dalam Pembelajaran*. Jakarta Barat: Permata Puri Media.


Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Whittier, Robynn Thorley. (2009). *Using Graphic Novels in the Classroom*. Diakses melalui <http://clastalk.ning.com/forum/attachment/download?id=2325672:UploadedFi38:1441> pada tanggal 16 Agustus 2016.

Wurianto Eko. (2009). *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Diakses melalui www.powerpoint-search.com/media-pembelajaran-komik-ppt.html pada tanggal 17 Agustus 2016.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus

	FORMULIR	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	1 dari 2
		Tanggal Terbit	1 Oktober 2015

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK NEGERI 2 PURWOREJO
KOMPETENSI KEAHLIAN : Semua Kompetensi
MATA PELAJARAN : Prakarya dan Kewirausahaan
KELAS/SEMESTER : XI / Gasal
KOMPETENSI INTI : KI.1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.


KI.2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun responsif, dan proaktif, dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI.3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.


KI.4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

KODE KOMPETENSI :
DURASI PEMBELAJARAN : 2 JAM PELAJARAN @ 45 MENIT


Semester Satu

	FORMULIR	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	2 dari 2
		Tanggal Terbit	1 Oktober 2015


Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 Memahami desain produk dan pengemasan pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.</p> <p>4.1 Mendesain produk dan pengemasan pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk</p>	<p>1. Mengetahui produk dan pengemasan pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah</p>	<p>Mengamati Mengamati gambar-gambar berbagai macam makanan khas daerah.</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan makanan khas daerah.</p> <p>Mengeksplorasi Mencari informasi tentang pengertian makanan khas daerah, macam-macam makanan khas daerah beserta karakteristiknya.</p> <p>Mengasosiasi Menghubungkan informasi yang diperoleh untuk menarik kesimpulan tentang pengertian makanan khas daerah, macam-macam makanan khas daerah beserta karakteristiknya.</p>	<p>Tugas Mengamati gambar berbagai macam makanan khas daerah. Mencari informasi tentang karakteristik berbagai macam makanan khas daerah.</p> <p>Portofolio Menyusun dan membuat rangkuman dari tugas-tugas yang sudah diselesaikan.</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian mengenai penyelesaian masalah sederhana yang terkait dengan mendesain produk dan pengemasan makanan khas daerah.</p>	<p>12 jam pelajaran</p>	<p>Buku Prakarya dan Kewirausahaan untuk SMK kelas XI, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI</p> <p>- Internet</p> <p>- Lingkungan sekitar</p>

	FORMULIR	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	3dari2
		Tanggal Terbit	1 Oktober 2015


makanan khas daerah berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.		Mengkomunikasikan Menyampaikan pengertian makanan khas daerah, macam-macam makanan khas daerah beserta karakteristiknya.			
3.2 Memahami sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas	2. Sumber daya yang dibutuhkan dalam mendukung pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah	Mengamati Mengamati gambar-gambar sumber daya yang mendukung proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah. Menanya Merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan sumber daya yang mendukung	Tugas Mengamati gambar sumber daya yang mendukung proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah. Portofolio Menyusun dan membuat rangkuman dari tugas-tugas yang sudah diselesaikan.	2 jam pelajaran	

	FORMULIR	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	4dari2
		Tanggal Terbit	1 Oktober 2015


<p>daerah.</p> <p>4. 2 Mendesain proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah berdasarkan identifikasi kebutuhan sumberdaya dan prosedur berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya.</p>		<p>proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengeksplorasi Mencari informasi tentang sumber daya yang mendukung proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengasosiasi Menghubungkan informasi yang diperoleh untuk</p>	<p>Tes Tes tertulis bentuk uraian mengenai yang mendukung proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p>		
--	--	--	---	--	--

	FORMULIR	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	5dari2
		Tanggal Terbit	1 Oktober 2015


		<p>menarik kesimpulan tentang sumber daya yang mendukung proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan sumber daya yang mendukung proses produksi usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah secara lisan dan tulisan</p>			
--	--	--	--	--	--

	FORMULIR	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	6dari2
		Tanggal Terbit	1 Oktober 2015


<p>3.3 Menganalisis proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah di wilayah setempat melalui pengamatan dari berbagai sumber.</p> <p>4.3 Membuat karya pengolahan dari</p>	<p>3. Proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah</p>	<p>Mengamati Mengamati video proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengeksplorasi Mencari informasi tentang proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengasosiasi Menghubungkan informasi yang diperoleh untuk menarik kesimpulan tentang proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p>	<p>Tugas 1. Mengamati video Proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah</p> <p>Portofolio Menyusun dan membuat rangkuman dari tugas-tugas yang sudah diselesaikan.</p> <p>Tes 1. Tes tertulis bentuk uraian mengenai Proses produksi pengolahan dari bahan</p>	8 jam pelajaran	
---	---	---	---	-----------------	--

	FORMULIR	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	7 dari 2
		Tanggal Terbit	1 Oktober 2015

bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang berkembang di wilayah setempat dan lainnya sesuai teknik dan prosedur.		<p>Mengkomunikasikan Menyampaikan proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengeksperimenkan Melakukan proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan proses produksi pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah secara lisan dan tulisan.</p>	nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah		
3.4 Menganalisis peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi	2. Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.	Mengamati Mengamati materi Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.	Tugas Mengamati materi Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.	4 jam pelajaran	

	FORMULIR	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	8dari2
		Tanggal Terbit	1 Oktober 2015

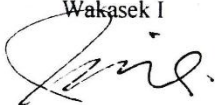
<p>makanan khas daerah berdasarkan pengamatan pasar di lingkungan wilayah setempat.</p> <p>4.4 Menciptakan peluang usaha sesuai dengan produk pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang dihasilkan</p>	<p>Menanya Merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengeksplorasi Mencari informasi tentang Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengasosiasi Menghubungkan informasi yang diperoleh untuk menarik kesimpulan tentang Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p> <p>Mengkomunikasikan Menyampaikan Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah secara lisan dan tulisan</p>	<p>Portofolio Menyusun dan membuat rangkuman dari tugas-tugas yang sudah diselesaikan, kemudian membuat refleksi diri</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian mengenai penyelesaian masalah sederhana yang terkait dengan Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.</p>		
--	--	--	--	--

	FORMULIR	Kode Dok.	WK1/PRP/FO-009
	SILABUS	Status Revisi	03
		Halaman	9 dari 2
		Tanggal Terbit	1 Oktober 2015

berdasarkan pengamatan pasar.					
-------------------------------------	--	--	--	--	--

Purworejo, Juli 2016

Mengesahkan
Wakasek I


Laila Tri W., S. Pd., M. Si
NIP. 19711107 200501 2 006

Guru Mata Pelajaran


Musrifah, S. Si
NIP. 19780407 200701 2 016

Mengetahui

Kepala Sekolah




Drs. Suhirman, M.Pd
NIP. 19590816 198703 1 011

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Materi Komik

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SMK N 2 Purworejo
Bidang Studi Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Kompetensi Keahlian	: Semua Kompetensi
Mata Pelajaran	: Prakarya dan
Kewirausahaan	
Kelas/Semester	: XI/Gasal
Pertemuan ke-	: 1 dan 2
Alokasi waktu	: 3 jam
Tahun Pelajaran	: 2016/2017

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 3.4 Menganalisis peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah berdasarkan pengamatan pasar di lingkungan wilayah setempat.
- 4.4 Menciptakan peluang usaha sesuai dengan produk pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang dihasilkan berdasarkan pengamatan pasar.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Menganalisis peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah berdasarkan pengamatan pasar di lingkungan wilayah setempat.
- 4.4.1 Menciptakan peluang usaha sesuai dengan produk pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang dihasilkan berdasarkan pengamatan pasar.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menganalisis peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah berdasarkan pengamatan pasar di lingkungan wilayah setempat.
2. Peserta didik mampu menciptakan peluang usaha sesuai dengan produk pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang dihasilkan berdasarkan pengamatan pasar.

E. Materi Pembelajaran

- Peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Diskusi

3. Proyek

G. Kegiatan Pembelajaran

No.	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam dan berdoa - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Apersepsi dengan mengaitkan materi yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik - Memberikan motivasi kepada peserta didik tentang manfaat mempelajari otomatisasi perkantoran. - Mereview materi yang telah disampaikan dipertemuan sebelumnya dengan menanyakan kepada peserta didik - Menyampaikan tema pelajaran yang akan dipelajari yaitu peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah. - Menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu peserta didik dapat menganalisis dan menciptakan peluang usaha sesuai dengan produk pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi produk makanan khas daerah yang dihasilkan berdasarkan pengamatan pasar. 	30 menit

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai metode pada poin F. - Guru menyampaikan rencana penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan 	
2	Inti	<p>a. Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengamati materi peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah. <p>b. Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merumuskan pertanyaan yang berhubungan dengan peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah. <p>c. Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencari informasi tentang peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah. <p>d. Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan informasi yang diperoleh untuk menarik kesimpulan tentang peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah. <p>e. Mengkomunikasikan</p>	120 menit

		- Menyampaikan peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah secara lisan dan tulisan.	
3	Penutupan	<ul style="list-style-type: none"> - Bersama peserta didik merangkum materi pembelajaran. - Memberikan pertanyaan singkat kepada peserta didik tentang peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah. - Guru memberikan umpan balik tentang kehiatan pembelajaran yang telah berlangsung. - Menyampaikan penugasan untuk dikumpul dipertemuan selanjutnya - Berdo'a dan atau salam untuk menutup kegiatan pembelajaran 	30 menit

H. Penilaian, Remedial, Pengayaan

Penilaian : Kisi-kisi dan instrumen terlampir

Remedial : Guru memberikan tugas untuk peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pengayaan : Guru memberikan tugas untuk membuat laporan tentang peluang usaha pengolahan dari bahan nabati dan hewani menjadi makanan khas daerah.

I. Media, alat dan bahan, Sumber belajar

1. Media : Modul , LCD, Proyektor

2. Alat/Bahan : Spidol, *white board*, *Power point*, penghapus,

3. Sumber Belajar : Buku Prakarya dan Kewirausahaan untuk SMK kelas XI dari Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Internet, Lingkungan sekitar.

Wirausaha Produk Makanan Khas Daerah

1. Peluang Usaha Pengolahan Produk Makanan Khas Daerah

Peluang dalam bahasa inggris adalah *Opportunity* yang berarti kesempatan yang muncul dari sebuah kejadian atau momen. Jadi, peluang berasal dari kesempatan yang muncul dan menjadi ilham (ide) bagi seseorang. Kegiatan pengolahan produk makanan daerah saat ini merupakan salah satu usaha yang sangat menjanjikan bagi masyarakat, dimana potensi sumber daya alam di Indonesia cukup potensial untuk diolah menjadi makanan khas daerah.

a. Menciptakan Peluang Usaha Pengolahan Makanan Khas Daerah

1) Ide Usaha

Faktor-faktor yang dapat memunculkan ide usaha adalah faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sebagai subjek, antara lain:

- 1) Pengetahuan yang dimiliki.
- 2) Pengalaman dari individu itu sendiri.
- 3) Pengalaman saat ia melihat orang lain menyelesaikan masalah.
- 4) Intuisi yang merupakan pemikiran yang muncul dari individu itu sendiri.

b) Faktor eksternal, ialah hal-hal yang dihadapi seseorang dan merupakan objek untuk mendapatkan sebuah inspirasi bisnis.

Faktor-faktor eksternal antara lain:

- 1) Masalah yang dihadapi dan belum terpecahkan.

- 2) Kesulitan yang dihadapi sehari-hari.
- 3) Kebutuhan yang belum terpenuhi baik untuk dirinya maupun untuk orang lain.
- 4) Pemikiran yang besar untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Untuk merintis suatu usaha apa pun bentuknya, tentunya kita harus melihat bagaimana prospek usaha yang dilakukan. Demikian pula untuk memulai usaha pengolahan makanan khas daerah, harus diketahui bagaimana prospek usaha ini. Setelah mengetahui prospek usaha, barulah mempersiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

2) Risiko usaha

Tugas wirausaha di dalam pengambilan risiko adalah sebagai berikut.

- a. Menetapkan kebutuhan pada tingkat permintaan waktu sekarang.
- b. Membeli alat-alat produksi yang cukup untuk memenuhi permintaan konsumen.
- c. Menyewakan alat-alat produksi untuk memenuhi permintaan konsumen.
- d. Mensubkontrolkan kepada pembuat produk yang lebih kecil.
- e. Mengumpulkan informasi usaha.
- f. Mengurangi risiko usaha.

Unsur-unsur dalam mengurangi risiko usaha antara lain seperti berikut.

- a. Adanya kesadaran dalam kemampuan mengelolah usaha, peluang, dan kekuatan perusahaan.

- b. Adanya kerja prestatif, dorongan berinisiatif dan antusiasme untuk melaksanakan strategi usaha.
- c. Adanya kemampuan merencanakan taktik dan strategi untuk mewujudkan perubahan di dalam lingkungan usahanya.
- d. Adanya kreativitas dan inovatif dalam menerapkan cara mengolah keadaan usaha demi keuntungan.

Dalam usaha pun, kita harus menganalisis risiko yang ada. Risiko usaha ialah kegagalan atau ketidakberhasilan dalam menangkap peluang usaha. Risiko usaha dapat ditimbulkan karena hal-hal berikut.

- a. Permintaan (perubahan gaya, selera, dan daya beli).
- b. Perubahan konjungtur (perubahan kondisi perekonomian yang pasang surut).
- c. Persaingan.
- d. Akibat lain, seperti bencana alam, perubahan aturan, perubahan teknologi, dan lain-lain.

2. Pemetaan Peluang Usaha

Pemetaan peluang usaha dilakukan untuk menemukan peluang usaha dan potensi yang bisa dimanfaatkan, serta untuk mengetahui seberapa besar potensi usaha yang ada dan berapa lama suatu usaha dapat bertahan. Pemetaan potensi usaha dapat didasarkan pada sektor unggulan dari setiap daerah. Pemetaan potensi usaha daerah menjadi sangat penting demi mendorong

pertumbuhan ekonomi daerah dengan mengedepankan kewilayahan dan pemerataan.

Terdapat beberapa cara atau metode dalam melakukan pemetaan potensi usaha, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berikut beberapa metode untuk melakukan pemetaan usaha, di antaranya adalah analisis SWOT. Analisis SWOT adalah suatu analisis terhadap lingkungan internal dan eksternal wirausaha/perusahaan, dimana analisa internal lebih menitik-beratkan pada kekuatan (*Strenght*) dan kelemahan (*Weakness*), sedangkan analisis eksternal untuk menggali dan mengidentifikasi semua gejala peluang (*Opportunity*) yang ada dan yang akan datang serta ancaman (*Threat*) dari adanya/kemungkinan adanya pesaing/calon pesaing.

Contoh analisis SWOT pada makanan khas daerah (Bakwan Malang).

a. Analisis Kekuatan (*Strenght*)

- 1) Rasa bakwan malang enak, disukai dan punya rasa khas.
- 2) Harga jual bersaing.
- 3) Bakwan malang bebas bahan kimia dan pengawet.
- 4) Hal yang perlu dilakukan setelah analisis:
 - a) Terus mempertahankan kualitas rasa, jangan sampai berubah.
 - b) Usahakan terus untuk mempertahankan harga bersaing.
 - c) Makin menonjolkan keunggulan bakwan malang yang akan dipasarkan tidak memakai bahan pengawet dan dijamin sehat.

b. Analisis Kelemahan (*Weakness*)

- 1) Ukuran tidak terlalu besar karena memakai bahan yang asli.
- 2) Tidak tahan lama karena tidak memakai pengawet.
- 3) Hal yang perlu dilakukan setelah analisis:
 - a) Tonjolan pada bentuk bakwan yang indah dan unik sehingga walaupun tak besar, tapi memiliki keunikan tersendiri yang dapat menarik pembeli.
 - b) Memperhitungkan jumlah produk yang dapat dijual untuk satu hari sehingga tidak bersisa dan tetap tidak menggunakan pengawet.

c. Analisis Kesempatan (*Opportunity*)

- 1) Dapat melayani pesanan pesta atau catering.
- 2) Dapat membuka toko bakwan malang yang mangkal.
- 3) Hal yang dapat dilakukan setelah analisis:
 - a) Mempersiapkan dan mulai menawarkan bakwan malang pada catering yang membutuhkan.
 - b) Mulai membuat rencana untuk membuka usaha bakwan malang yang mangkal.

d. Analisis Ancaman (*Threat*)

- 1) Makin banyak pesaing muncul jika bakwan laris.
- 2) Kemungkinan dapat jatuh-jatuhan harga.
- 3) Hal yang dapat dilakukan setelah analisis:
 - a) Mencari pelanggan sebanyak-banyaknya.

- b) Mempertahankan kualitas dan jangan sembarangan menaikkan harga karena persaingan ketat.

Lampiran 3. *Storyline*

KARAKTER

- Bapak Mahad : Guru baru yang serius dalam menyampaikan materi pelajaran namun juga memiliki sifat humoris.
- Iwan : Siswa pendiam, sedikit humoris namun serius, namun termasuk siswa yang cerdas.
- Ojik : Siswa yang terlihat kurang bersemangat dan bicara apa adanya, namun pandai saat dia benar-benar berkonsentrasi.
- Mega : Siswi tomboi yang mudah sekali marah, namun dia pandai dalam memasak.
- Dini : Siswi yang terlihat polos dan tidak banyak bicara, namun dia memiliki sisi yang tak diketahui orang lain.

STORYLINE

Komik ini menceritakan tentang kegiatan pembelajaran di kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Budi Luhur pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Komik akan dibuka dengan narasi dialog tentang kewirausahaan dan kebutuhan akan kewirausahaan. Cerita berlanjut saat pembelajaran di kelas, Guru menyampaikan materi terkait menumbuhkan ide dan melihat peluang usaha.

Guru menyampaikan materi terkait peluang usaha, dalam pembelajaran di kelas dapat terlihat keseriusan belajar siswa.

Pembelajaran di kelas sering diselingi tingkah laku siswa yang terkadang “sok tau”. Pembelajaran materi peluang usaha berakhir dan membuat siswa begitu lega karena dapat beristirahat dan menyegarkan pikirannya kembali, adapula siswa yang senang karena dapat pergi ke kantin segera untuk makan. Bapak guru tiba-tiba kembali masuk ke kelas dan memberikan tugas kelompok untuk materi selanjutnya mengenai pemetaan peluang usaha dan hasilnya akan dipresentasikan di kelas. Siswa yang mendengar adanya tugas tersebut langsung merasa sedih karena tidak dapat beristirahat dengan tenang.

Tidak mau membuang waktu, para siswa langsung mengerjakan tugas sepulang sekolah di perpustakaan sekolah (*setting* tempat meniru beberapa kondisi sekolah seperti di Jepang, dimana siswa diperbolehkan belajar di sekolah sampai malam). Tugas pun dikerjakan di perpustakaan sekolah hingga sore hari. Keesokan paginya, para siswa melakukan presentasi mengenai pemetaan peluang usaha, sementara guru memperhatikan dan memberikan tanggapannya. Selesai presentasi, guru memberikan materi tambahan mengenai langkah-langkah dalam membuka usaha baru. Selesai pelajaran merupakan momen yang sangat melegakan bagi siswa karena dapat menyegarkan kembali pikirannya. Seperti sebelumnya, sebelum keluar dari ruang kelas guru kembali teringat sesuatu yang belum sempat ia sampaikan kepada siswa, hal ini membuat siswa menjadi agak khawatir jika ada tugas lagi. Ternyata beliau pun juga lupa akan menyampaikan apa, hanya menyampaikan pesan saja sebelum keluar dari ruang kelas.

Lampiran 3. Script

Kalimat pembuka :

PBB menyatakan bahwa suatu negara akan mampu membangun apabila memiliki wirausahawan sebanyak 2% dari jumlah penduduknya. Sebagai contoh keberhasilan pembangunan yang dicapai oleh negara Jepang ternyata disponsori oleh wirausahawan. 2% tingkat sedang dan wirausaha kecil sebanyak 20% dari jumlah penduduknya. Wirausaha adalah orang yang melihat adanya peluang kemudian menciptakan sebuah organisasi untuk memanfaatkan peluang tersebut.

Guru : Terkadang seseorang yang ingin membuka usaha baru didorong oleh rasa optimis berlebihan.

Dini : Bukankah dalam usaha, optimis itu perlu?

Guru : Memang optimis itu perlu, tapi sebelum melaksanakannya perlu adanya evaluasi. Ada 3 komponen utama yang harus diteliti untuk membuka usaha baru. Jika hanya optimis saja tidak akan ada artinya. 3 komponen tersebut ialah:

Peluang, Wirausahawan, dan Sumber Daya

Guru : Ketiganya dapat digambarkan sebagai berikut.

(Gambar di papan tulis)

Guru : Dalam gambar tersebut dapat kita pahami banyaknya ketidakpastian dalam berwirausaha. Oleh sebab itu perlu disusun suatu gambaran *fits and gaps*. Bagaimana menggambarkan kesenjangan yang terjadi dan kesesuaian yang mungkin dibuat dan memanfaatkan peluang yang tampak.

Guru : Sehingga peluang dalam usaha merupakan (menjelaskan peluang usaha). Bagaimana dengan lingkungan kalian?

Iwan : Mungkin saya akan membuat tempat pengolahan padi

Mega : Banyak sekali kebun ubi ungu, namun belum ada tempat pengolahannya

Guru : Dalam menciptakan suatu peluang usaha, terdapat dua faktor yang mempengaruhi dalam memunculkan ide, yaitu...

Faktor Internal dan Faktor Eksternal

(Teriakkan dari siswa secara bersamaan)

Guru : Tampaknya kalian sudah memahaminya.

Siswa : Karena kebanyakan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi suatu hal.

Guru : Baiklah coba jelaskan apa itu faktor internal dan eksternal

Mega :Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang sebagai subjek

Ojik :Faktor eksternal merupakan hal-hal yang dihadapi seseorang dan merupakan objek untuk mendapatkan sebuah inspirasi bisnis.

Guru : Tepat sekali, dalam faktor internal apa yang kita miliki dan pengalaman yang kita alami mempengaruhi kita dalam memperoleh inspirasi bisnis.

Faktor internal yaitu:

- a. Pengetahuan yang dimiliki
- b. Pengalaman dari individu itu sendiri
- c. Pengalaman saat melihat orang lain menyelesaikan masalah
- d. Intuisi yang merupakan pemikiran yang muncul dari individu itu sendiri

(Ditulis pada papan tulis)

Guru : Dalam faktor eksternal inspirasi ini muncul dari orang lain ataupun lingkungan sekitar

Faktor eksternal yaitu:

- a. Masalah yang dihadapi dan belum terpecahkan
- b. Kesulitan yang dihadapi sehari-hari
- c. Kebutuhan yang belum terpenuhi baik untuk dirinya maupun orang lain
- d. Pemikiran yang besar untuk menciptakan sesuatu yang baru.

(Ditulis pada papan tulis)

Guru : Sementara untuk merintis sebuah usaha tentunya kita juga melihat prospek ke depan dari usaha kita. Saat kita melihat prospek usaha, tentu kita akan terbayang risiko usaha yang akan kita hadapi nanti. Nah, disinilah tugas berat dari seorang wirausaha, karena risiko pasti ada dan harus dihadapi agar usaha dapat berjalan dengan baik. Risiko usaha merupakan kegagalan dalam menangkap peluang usaha.

Risiko usaha dapat ditimbulkan karena hal-hal, berikut.

- a. Permintaan (perubahan mode, selera, dan daya beli)
- b. Perubahan konjungtur (perubahan kondisi perekonomian yang pasang surut)
- c. Persaingan
- d. Akibat lain, seperti bencana alam, perubahan aturan, perubahan teknologi, dan lain-lain

(Ditulis pada papan tulis)

Siswa : Saya menyerah, pak

Guru : Tentu saja selalu ada jalan untuk mengatasinya dalam pengambilan risiko

Inilah tugas wirausaha dalam pengambilan risiko

- a. Menetapkan kebutuhan pada tingkat permintaan waktu sekarang.
- b. Membeli alat-alat produksi yang cukup untuk memenuhi permintaan konsumen.

- c. Menyewakan alat-alat produksi untuk memenuhi permintaan konsumen.
- d. Mensubkontrolkan kepada pembuat produk yang lebih kecil.
- e. Mengumpulkan informasi usaha.
- f. Mengurangi risiko usaha.

(Ditulis pada papan tulis)

Guru : Risiko usaha ini layaknya faktor eksternal penentu keberlangsungan usaha

Ojik : Berarti terdapat faktor internal penentu dalam diri wirausahawan itu sendiri?

Guru : Dapat dikatakan demikian, karena semua kembali kepada diri wirausahawan itu sendiri. Unsur dalam diri wirausahawan ini akan menjadi penentu keberlangsungan usahanya

Unsur-unsur itu ialah:

- a. Adanya kesadaran dalam kemampuan mengelolah usaha, peluang, dan kekuatan perusahaan.
- b. Adanya kerja prestatif, dorongan berinisiatif dan antusiasme untuk melaksanakan strategi usaha.
- c. Adanya kemampuan merencanakan taktik dan strategi untuk mewujudkan perubahan di dalam lingkungan usahanya.
- d. Adanya kreativitas dan inovatif dalam menerapkan cara mengolah keadaan usaha demi keuntungan.

(Ditulis pada papan tulis)

Guru : Dalam usaha keuntungan memang penting, namun kita tetap harus memiliki etika bisnis dan jangan lupa untuk berdoa agar mendapat berkah dalam usaha kita. Baiklah cukup sekian pertemuan hari ini. Untuk besok kita membahas mengenai pemetaan peluang usaha.

Dini :Menguras pikiran sekali hari ini

Mega :Akhirnya selesai juga

Ojik :Akhirnya bisa ke kantin

Guru : Oh iya, untuk materi besok kalian kerjakan kelompok lalu hasilnya dipresentasikan, ya

Iwan : Sabar

Dini : Baiklah hari ini langsung ke perpustakaan

Ojik : Ke kantin dulu, kawan

Mega : Baiklah kita butuh tenaga untuk hari ini, ayo ke kantin

Kalimat pembuka:

Ancaman dan peluang akan selalu ada dari suatu usaha, oleh sebab itu penting untuk membuat perencanaan terlebih dahulu. David H. Bangs, Jr – seorang pengusaha yang tidak bisa membuat perencanaan sebenarnya merencanakan kegagalan.

(Di lorong sekolah)

Ojik : Kenapa kalian begitu cepat yang makan

Mega : Kamu saja yang ingin bermalas-malas di kantin

(Di perpustakaan sekolah)

Mega : Baiklah kita berpencar mencari buku

(Sibuk mencari buku, namun hanya Ojik yang bermalas-malasan)

Mega : Kenapa kamu tidak mencari buku? (Kesal)

Ojik : Aku masih lapar, tidak punya tenaga

Iwan : Ayolah teman-teman langsung kita mulai

Ojik : Aku mulai teman-teman diskusinya. Pemetaan peluang usaha dilakukan untuk menemukan peluang usaha dan potensi yang bisa dimanfaatkan, serta untuk mengetahui seberapa besar potensi usaha yang ada dan berapa lama suatu usaha dapat bertahan.

Mega : Lalu dengan cara apa kita melakukan pemetaan usaha?

Dini : Kita bisa menggunakan analisis SWOT.

Ojik : Analisis SWOT?

Iwan : Biar aku jelaskan tentang analisis SWOT. Analisis SWOT merupakan suatu analisis terhadap lingkungan internal dan eksternal wirausaha atau perusahaan. (Meniru penampilan Bapak Mahad)

Mega : Mirip sekali dengan Bapak Mahad.

(Sementara itu)

Guru : Kenapa tiba-tiba tidak enak badan, ya

(Di perpustakaan sekolah)

Iwan : Sehingga terdapat analisa internal dan analisa eksternal usaha

Ojik : Lagi-lagi internal dan eksternal

Iwan : Dalam analisa internal, analisa difokuskan pada kekuatan dan kelemahan usaha, dalam SWOT disebut *Strenght* atau kekuatan dan *weakness* atau kelemahan. Untuk analisa eksternal, kita berfokus menggali gejala peluang dan ancaman mendatang.

Mega : Yap, berarti Opportunity atau peluang

Ojik : Dan Threat atau ancaman, SWOT

Dini : Lalu usaha apa yang akan kita coba analisa untuk laporan kita?

Mega : Bagaiman kalau peluang usaha bakwan malang? Disini belum banyak pedagang yang berjualan

Dini : Ide bagus. Apalagi kamu juga bisa membuatnya kan?

Mega : Hmmm

Ojik : Oke, aku setuju jika begitu

Iwan : Baiklah kita kerjakan

Iwan : Apa yang menjadi kekuatan dari bakwan malang kita?

Mega : Tentu saja rasanya enak dan memiliki rasa khas

Dini : Yang menjadi kelemahan

Ojik : Aku lapar

Mega : Dasar kau itu, makan saja kerjaannya

Keesokan harinya, waktu presentasi

Guru : Baiklah bapak akan melihat hasil pekerjaan kalian

Ojik : Aku mulai presentasi kita mengenai peluang usaha bakwan malang.

Iwan : Kita menggunakan analisa SWOT dalam menganalisa peluang usaha bakwan malang

Mega : Kekuatan usaha bakwan malang, yaitu rasanya enak, sehingga disukai dan memiliki rasa khas, harga jual bersaing, serta produk yang kami buat tidak memakai pengawet

Guru : Apa yang akan kalian lakukan untuk menjaga kekuatan tersebut, agar tetap mampu bersaing?

Ojik : Kita akan jaga kualitas rasa dan menyesuaikan dengan harga pasar.

Dini : Kita dapat menonjolkan keunggulan lain seperti bebas bahan pengawet dan halal

Mega : Kelemahan dari bakwan malang, ukurannya tidak terlalu besar karena memakai bahan asli, tidak tahan lama karena tidak memakai bahan pengawet. Untuk mengatasi kelemahan tersebut kita akan menonjolkan pada bentuk yang bagus dan unik untuk menarik minat pembeli.

Ojik : Kita juga memperhitungkan jumlah produk untuk dijual perhari agar tidak bersisa banyak

- Guru : Tampaknya kalian sudah tahu apa yang akan bapak tanyakan
- Dini : Kesempatan atau peluang pada usaha bakwan malang
- Ojik : Kita dapat melayani pesanan atau katering dan membuka toko bakwan malang yang mangkal
- Mega : Hal yang perlu dilakukan ialah mulai menawarkan pada katering atau bisa membuka pesanan sendiri
- Guru : Lalu bagaimana dengan toko yang mangkal?
- Ojik : Untuk toko yang mangkal kita perlu mempersiapkan tempat yang strategis
- Mega : Untuk persaingan ke depannya
- Iwan : Tentu akan muncul pesaing jika melihat usaha kita yang laris
- Dini : Sehingga mungkin harga akan turun untuk menyesuaikan persaingan
- Iwan : Dengan persaingan yang ketat, promosi kita akan semakin gencar untuk mencari pelanggan, kita juga dapat menggunakan promo harga
- Dini : Walaupun harga turun kita tetap akan mempertahankan kualitas produk dan tentu saja tidak sembarangan menurunkan harga
- Guru : Bagus sekali, tampaknya kalian memahami analisis peluang usaha dengan baik. Silahkan kembali ke tempat duduk kalian. Setelah kalian mampu melakukan analisa usaha selanjutnya tuangkan analisa tersebut kedalam rencana usaha atau *business plan*.
- Guru : Dalam rencana tersebut juga termuat langkah apa saja yang harus kalian lakukan dalam memulai usaha, yang pertama kalian lakukan adalah pemilihan jenis usaha.
- Mega : Usaha kami merupakan usaha kuliner yaitu bakwan malang, pak

Guru : Yang kedua adalah nama perusahaan termasuk bentuk badan usaha kalian

Mega : Nama perusahaan kita adalah mega jaya. Ada masalah?

Ojik : Itukan maumu, lagian kenapa pakai namamu segala

Guru : Sudah-sudah, kenapa malah bertengkar. Baiklah yang ketiga yaitu lokasi perusahaan. Lokasi bisa dekat dengan bahan baku atau merupakan pusat keramaian sesuai jenis usaha kalian. Keempat, kalian harus mengurus perizinan usaha

Ini adalah izin usaha yang biasanya harus dipersiapkan

- a. NPWP dari kantor pajak
- b. Akte notaris dari kantor notaris
- c. SIUP/ TDP dari dinas perindustrian kota/ kabupaten
- d. Izin PIRT dari dinas kesehatan kota/ kabupaten

(Ditulis pada papan tulis)

Guru : Selanjutnya yaitu sumber daya manusia atau pegawai. Apakah kalian akan bekerja sendiri atau menyewa pegawai.

Mega : Jika menyewa pegawai berarti nanti akan menambah beban pengeluaran?

Guru : Tentu saja, beban gaji pegawai akan mengurangi laba kalian. Oleh karena itu kalian harus menghitung kebutuhan usaha, perlu atau tidak menyewa pegawai, jika masih awal pembukaan dan usaha tersebut dapat dikerjakan dengan sedikit orang, sebaiknya dikerjakan oleh kalian terlebih dahulu, setidaknya kalian mengetahui perkembangan usaha kalian

Guru : Hal tak kalah penting selanjutnya yaitu melakukan survei pasar. Hal ini untuk menentukan biaya produksi dan harga pasar produk yang berlaku agar produk kalian mampu bersaing

Guru : Selanjutnya aspek produksi. Kalian harus memperhatikan penggunaan bahan baku, peralatan produksi, tenaga kerja yang digunakan, dan hasil produksi kalian hal-hal tersebut akan mempengaruhi harga jual dari produk kalian

Guru : Yang terakhir yaitu aspek keuangan. Hal-hal yang harus diperhatikan pada aspek keuangan adalah sebagai berikut.

- a. Biaya variabel, seperti: pembelian bahan baku, membayar gaji, dan lain-lain
- b. Biaya tetap
- c. Total biaya
- d. Penerimaan kotor
- e. Pendapatan bersih

(Ditulis pada papan tulis)

Guru : Yang tentunya akan kalian pelajari mendalam pada pelajaran akuntansi atau kas kecil. Seperti itulah jalan kalian jika ingin menjadi wirausahawan.

Guru : Hal yang tak kalah penting lainnya ialah niat kalian, semangat untuk mencoba dan berinovasi. Bapak rasa cukup untuk pertemuan hari ini, selamat belajar menjadi wirausahawan yang sukses, jangan lupa untuk bapak harganya didiskon, ya

Iwan : Belum juga dimulai, sudah ada tanda-tanda buruk

Ojik : Iya pak, tapi kuahnya saja yang kami diskon

Guru : Sampai jumpa minggu depan anak-anak. Oh iya bapak lupa

Ojik : Tiba-tiba jadi dingin suasanannya

Iwan : Perasaanku mengatakan hal buruk akan terjadi

Guru : Bapak lupa mau bicara apa

Iwan : Sulit untuk ditebak

Ojik : Guru yang misterius

Mega : Setelah ini kita mau kumpul dimana?

Dini : Ditempat makan biasa saja, sekalian makan

Ojik : Jika pakai nama usaha itu, aku tak mau ikut

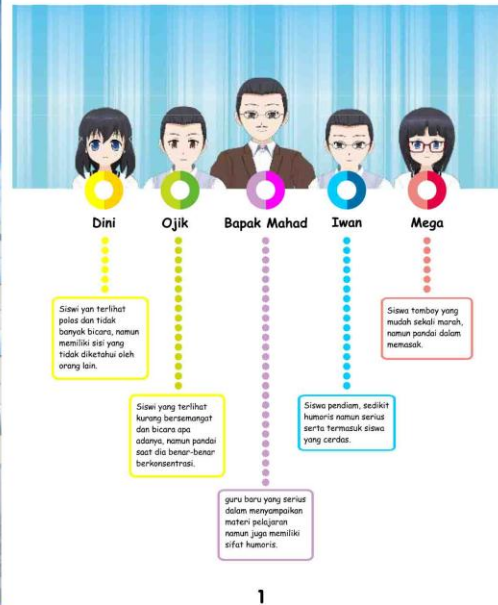
Iwan : Baiklah sambil makan

Semua : Mari kita lakukan... SEMANGAT!!!

Lampiran 5. Komik



Tokoh dalam Komik





4



5



6



7



8



9



10



11



12



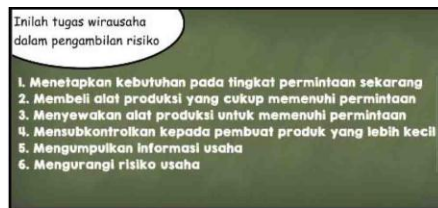
13



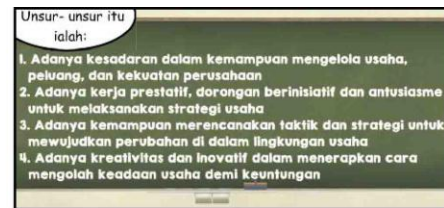
14



15



16



17



18



19

Tugas Individu

1. Carilah minimal 2 orang pengusaha makanan khas daerah yang ada di sekitarmu!
2. Lakukan wawancara dengan pengusaha tersebut!
3. Tanyalah faktor keberhasilan dan kegagalan usaha makanan khas daerah kepada pengusaha tersebut!
4. Identifikasi karakteristik pengusaha produk makanan khas daerah tersebut
5. Cobalah analisis mengapa pengusaha tersebut dapat berhasil!
6. Buatlah rencana usaha makanan khas daerah!
7. Tentukan strategi pemasaran produk makanan khas daerah!
8. Diskusikan dengan kelompokmu dan presentasikan.
9. Buatlah hasil wawancara tersebut.



20



Pemetaan Peluang Usaha

Pemetaan peluang usaha dilakukan untuk menemukan peluang usaha dan potensi yang bisa dimanfaatkan, serta untuk mengetahui seberapa besar potensi usaha yang ada dan berapa lama suatu usaha dapat bertahan, ancaman dan peluang akan selalu ada dari suatu usaha, oleh sebab itu penting untuk melihat dan memantau perubahan lingkungan yang terjadi dan kemampuan dalam beradaptasi dari suatu usaha agar bisa tumbuh dan bertahan dalam ketatnya persaingan.



21

Ancaman dan peluang akan selalu ada dari suatu usaha, oleh sebab itu penting untuk membuat perencanaan terlebih dahulu.



Seorang pengusaha yang tidak bisa membuat perencanaan sebenarnya merencanakan kegagalan
- David H. Bangs, Jr

22



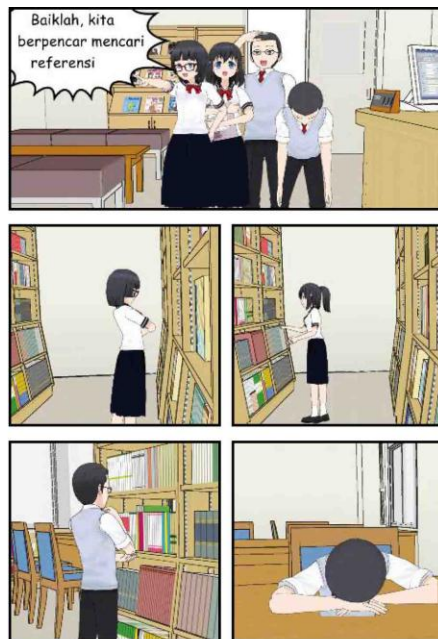
Kenapa kalian begitu cepat yang makan?

Kamu saja yang ingin bermalas-malas di kantin



Ayolah, nanti lagi yang bertengkar

23



24



25



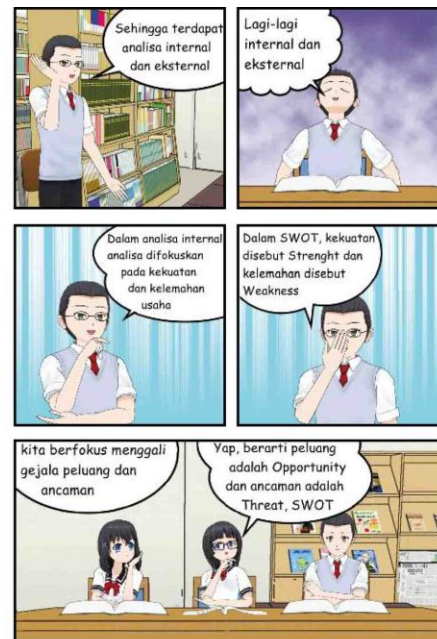
26



27



28



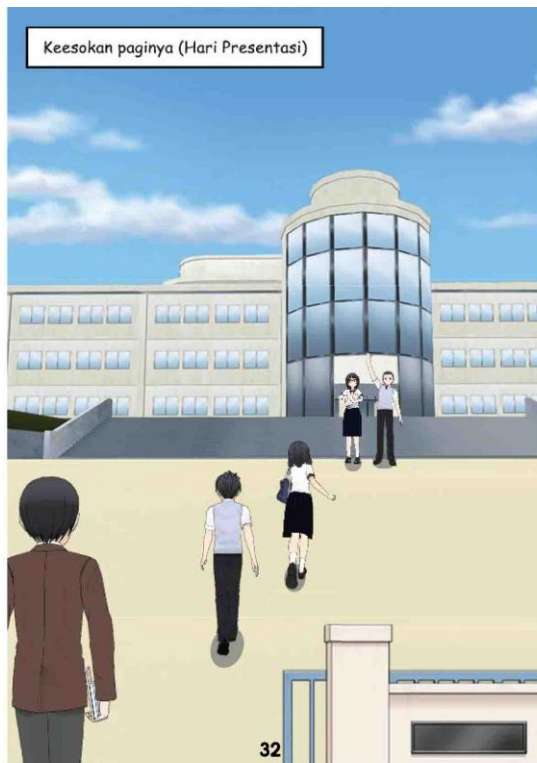
29



30



31



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



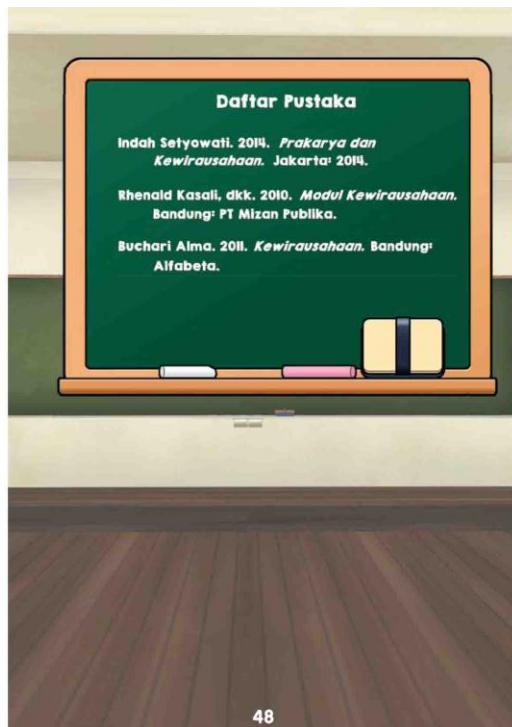
45



46



47



PRAKARYA & KEWIRAUSAHAAN

Tujuan dari adanya mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan ini adalah untuk memberikan gambaran kepada siswa tentang pentingnya berwirausaha. Semakin berkembangnya zaman, semakin dituntut juga tenaga kerja yang baik, namun sedikit ketersediaan lapangan pekerjaan membuat banyaknya pengangguran. Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMK akan menghasilkan jiwa-jiwa wirausaha di kalangan pelajar. Sehingga kemungkinan munculnya bibit-bibit wirausahawan akan bertambah banyak dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru di masa mendatang yang berdampak pada berkurangnya angka pengangguran.

KOMEDI
KOMIK EDUKASI

Lampiran 6. Instrumen Validasi Ahli Materi



LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian dan Pengembangan : Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

Peneliti : Andi Nawi

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap komik edukasi sebagai media pembelajaran
2. Pedoman penilaian :

SB (Sangat Baik)	: 5
B (Baik)	: 4
C (Cukup)	: 3
K (Kurang)	: 2
SK (Sangat Kurang)	: 1

A. Aspek Kualitas Materi

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi yang ada pada media pembelajaran dengan silabus					
2	Kesesuaian susunan materi dengan tujuan pembuatan media pembelajaran					
3	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan kompetensi yang diharapkan					
4	Relevansi media pembelajaran terhadap materi yang diajarkan					
5	Validitas materi pada media pembelajaran					
6	Kelengkapan materi pada media pembelajaran					
7	Memuat pengetahuan sesuai dengan unit kompetensi					
8	Memuat keterampilan sesuai dengan unit kompetensi					
9	Keruntutan dalam penyampaian materi					

10	Materi mudah dipahami					
11	Contoh yang ada pada media mudah diaplikasikan oleh siswa					
12	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran dengan materi					
13	Kesesuaian cerita dalam media pembelajaran					
14	Contoh yang ada pada media sudah kontekstual					
15	Kesesuaian contoh dalam media pembelajaran					
16	Penyampaian materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa					

B. Aspek Kemanfaatan

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
17	Penggunaan media pembelajaran membantu proses pembelajaran					
18	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi					
19	Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi pada siswa untuk fokus dalam pembelajaran					

C. Saran dan Komentar

Ahli Materi

Musrifah, S.Si

NIP. 19780407 200701 2 016

Lampiran 7. Validasi Ahli Materi



LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian dan Pengembangan : Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

Peneliti : Andi Nawi

Petunjuk Pengisian :

- Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap komik edukasi sebagai media pembelajaran
- Pedoman penilaian :

SB (Sangat Baik)	: 5
B (Baik)	: 4
C (Cukup)	: 3
K (Kurang)	: 2
SK (Sangat Kurang)	: 1

A. Aspek Kualitas Materi

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
1	Kesesuaian materi yang ada pada media pembelajaran dengan silabus					✓
2	Kesesuaian susunan materi dengan tujuan pembuatan media pembelajaran			✓		
3	Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan kompetensi yang diharapkan				✓	
4	Relevansi media pembelajaran terhadap materi yang diajarkan				✓	
5	Validitas materi pada media pembelajaran				✓	
6	Kelengkapan materi pada media pembelajaran				✓	
7	Memuat pengetahuan sesuai dengan unit kompetensi			✓		
8	Memuat keterampilan sesuai dengan unit kompetensi				✓	
9	Keruntutan dalam penyampaian materi		✓			

10	Materi mudah dipahami			✓		
11	Contoh yang ada pada media mudah diaplikasikan oleh siswa				✓	
12	Kesesuaian gambar dalam media pembelajaran dengan materi			✓		
13	Kesesuaian cerita dalam media pembelajaran				✓	
14	Contoh yang ada pada media sudah kontekstual				✓	
15	Kesesuaian contoh dalam media pembelajaran				✓	
16	Penyampaian materi sesuai dengan perkembangan kognitif siswa				✓	

B. Aspek Kemanfaatan

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
17	Penggunaan media pembelajaran membantu proses pembelajaran				✓	
18	Penggunaan media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi			✓		
19	Penggunaan media pembelajaran memberikan motivasi pada siswa untuk fokus dalam pembelajaran				✓	

C. Saran dan Komentar

- Terdapat penulisan y masih salah ~
- Belum menampilkan pembelajaran y menyenangkan klm pd pertemuan 1 siswa terkesan terburu apalah ltr mngk hias dr guru slg ltr ini akan berdampak neg yg pd peserta didik ltr menggunakan klm ini u/ pembelajaran ~ sebaiknya ditampilkan klm yg siswa y senang dg pembelajaran praharya.
- Terlalu padat dg materi.
~ dibuat lebih rileks.
- Guru sebaiknya memberi simpulan pd akhir perkuliahan.

Ahli Materi

#Hgh

Musrifah, S.Si

NIP. 19780407 200701 2 016

Lampiran 8. Instrumen Validasi Ahli Media



LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian dan Pengembangan : Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

Peneliti : Andi Nawi

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap komik edukasi sebagai media pembelajaran
2. Pedoman penilaian :

SB (Sangat Baik)	: 5
B (Baik)	: 4
C (Cukup)	: 3
K (Kurang)	: 2
SK (Sangat Kurang)	: 1

A. Aspek Desain Komik

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
1	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam komik					
2	Kekontrasan warna pada komik					
3	Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf					
4	Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita					
5	Keserasian desain komik					
6	Kemenarikan desain komik					

B. Aspek Tata Letak Isi

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
7	Konsistensi tata letak berdasarkan pola					
8	Ketepatan bidang dan penentuan margin					

9	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks, dan halaman					
---	--	--	--	--	--	--

C. Aspek Tipografi

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
10	Kesesuaian balon kata dengan dialog					
11	Kejelasan jenis huruf efek suara dengan dialog					
12	Penggunaan variasi huruf					
13	Ketepatan spasi antar susunan teks					
14	Kemudahan huruf untuk dibaca					

D. Aspek Ilustrasi

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
15	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan					
16	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan					
17	Kemenarikan gambar tokoh					
18	Kejelasan dan ketegasan goresan dan raster					
19	Kekreatifan dan kedisiplinan					
20	Keserasian komposisi warna					

E. Saran dan Komentar

Ahli Media,

Aran Handoko, M.Sn

NIP. 19780202 200604 1 002

Lampiran 9. Validasi Ahli Media



LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian dan Pengembangan : Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

Peneliti : Andi Nawi

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap komik edukasi sebagai media pembelajaran
2. Pedoman penilaian :

SB (Sangat Baik)	: 5
B (Baik)	: 4
C (Cukup)	: 3
K (Kurang)	: 2
SK (Sangat Kurang)	: 1

A. Aspek Desain Komik

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
1	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dalam komik			✓		
2	Kekontrasan warna pada komik			✓		
3	Tingkat penggunaan kombinasi jenis huruf				✓	
4	Kesesuaian proporsi bentuk, warna, ukuran objek dengan realita				✓	
5	Keserasian desain komik				✓	
6	Kemenarikan desain komik				✓	

B. Aspek Tata Letak Isi

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
7	Konsistensi tata letak berdasarkan pola			✓		
8	Ketepatan bidang dan penentuan margin				✓	

9	Ketepatan penempatan ilustrasi dengan judul, teks, dan halaman				✓	
---	--	--	--	--	---	--

C. Aspek Tipografi

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
10	Kesesuaian balon kata dengan dialog				✓	
11	Kejelasan jenis huruf efek suara dengan dialog			✓		
12	Penggunaan variasi huruf				✓	
13	Ketepatan spasi antar susunan teks			✓		
14	Kemudahan huruf untuk dibaca				✓	

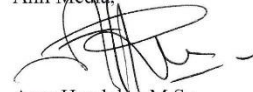
D. Aspek Ilustrasi

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
15	Kesesuaian ilustrasi dengan konsep keilmuan				✓	
16	Keseimbangan proporsi gambar sebagai hiburan dan alat komunikasi pendidikan				✓	
17	Kemenarikan gambar tokoh				✓	
18	Kejelasan dan ketegasan goresan dan raster			✓		
19	Kekreatifan dan kedisiplinan			✓		
20	Keserasian komposisi warna				✓	

E. Saran dan Komentar

- Penekanan pada dimensi gambar dan ~~saat~~ warna
- Secara keseluruhan komik cukup baik.

Ahli Media,



Aran Handoko, M.Sn

NIP. 19780202 200604 1 002

Lampiran 10. Instrumen Penilaian Siswa (*Pilot Test* dan Uji Coba Lapangan)



LEMBAR PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian dan Pengembangan : Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran

Peneliti : Andi Nawi

Nama Responden :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Berilah tanda (v) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pendapat anda terhadap komik edukasi sebagai media pembelajaran
2. Pedoman penilaian :

SB (Sangat Baik)	: 5
B (Baik)	: 4
C (Cukup)	: 3
K (Kurang)	: 2
SK (Sangat Kurang)	: 1

No.	Indikator	Kategori				
		SK	K	C	B	SB
1	Ukuran huruf yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai					
2	Pemilihan jenis huruf yang dipakai pada media pembelajaran					
3	Warna yang dipakai pada media pembelajaran sudah sesuai					
4	Gambar yang dipakai pada media pembelajaran ini sudah sesuai					
5	Kualitas gambar pada media pembelajaran ini baik					

6	Cerita dalam media pembelajaran ini menarik					
7	Cerita dalam media pembelajaran ini sesuai dengan materi					
8	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dipahami					
9	Contoh pada media pembelajaran ini sesuai dengan materi yang diajarkan					
10	Media pembelajaran ini memudahkan saya memahami materi					
11	Media pembelajaran ini memberikan saya motivasi untuk belajar					
12	Media pembelajaran ini meningkatkan perhatian saya pada materi					
13	Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif sumber belajar					

Saran dan Komentar

TERIMA KASIH 😊

Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil *Pilot Test*

Kelas

XI Administrasi Perkantoran

No	Nama Siswa	Kelas	Aspek Penyajian									Aspek Kemanfaatan			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Diyanita Rustikasari	AP 1	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5
2	Isnaeni Fauziah	AP 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
3	Siti Suhartinah	AP 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5
4	Eli Setyowati	AP 2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4
5	Kiky Dwijayanti	AP 2	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4
6	Rahayu Amaliska	AP 2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4
7	Ari Fiyanti	AP 3	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5
8	Istihani	AP 3	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5
9	Nur Nira Fadhilah	AP 3	4	4	5	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4
Jumlah			326									154			
Rata-rata			4,02									4,28			
Jumlah Keseluruhan			480												
Rata-rata Keseluruhan			4,10												
Kategori Kelayakan			Layak												

Lampiran 12. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan (Tahap *Implement*)

Kelas

XI Administrasi Perkantoran I

No	Nama Siswa	Aspek Penyajian									Aspek Kemanfaatan			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Ajeng Kusuma Ardani	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4
2	Alfa Alfi Choirina Aji	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5
3	Amalia Rahmadani	5	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	5	4
4	Devi Mega Handayani	4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5
5	Fachriyatul Kamila	4	4	3	5	4	4	5	3	3	4	4	5	5
6	Famelia Syafitri	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4
7	Fara Syafitri	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5
8	Fera Novi Saputri	5	4	4	5	4	3	4	5	3	3	4	3	4
9	Kholifah Syafria	4	4	5	4	3	5	5	5	4	4	5	4	5
10	Laelatul Munawaroh	4	4	4	5	5	4	5	2	4	5	4	5	4
11	Linda Purwati	5	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4
12	Mutia Muli Rochani	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5
13	Nur Alisyah Hidayah	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5
14	Nurul Hayati	5	5	4	3	4	4	4	3	5	4	4	3	5
15	Okta Verawati	5	4	4	5	4	3	4	5	3	3	4	3	4
16	Ratna Andri Fisika	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5
17	Rini Rahmawati	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4
18	Riza Kurniasari	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5
19	Rizke Dwi Hartuti	3	4	4	3	5	4	4	3	4	4	5	4	5
20	Siti Khasanah	5	4	5	5	4	3	4	4	3	3	4	3	5
21	Siti Nuriya	4	4	4	2	4	2	4	5	4	2	4	4	4
22	Siti Umi Kulsum	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5
23	Syifa Fauziah	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4
24	Tsania Pratitis	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	5	5
25	Umi Baroroh	4	4	3	5	4	4	5	3	3	4	4	5	5
26	Yesi Maysurani	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4
Jumlah		977									439			
Rata-rata		4,18									4,22			

Kelas

XI Administrasi Perkantoran II

No	Nama Siswa	Aspek Penyajian									Aspek Kemanfaatan			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Agung Cahyo Saputro	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
2	Anggie Suchintya Salsabila	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5
3	Azri Zuminingsih	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
4	Dita Ristiyani	3	4	4	2	3	4	4	4	4	5	4	3	5
5	Dwi Aprilianingsih	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4
6	Dwi Astuti	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	5
7	Erianggun Mahardani Widodo	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4
8	Fadel Meilianto	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5
9	Indah Dwi Lestari	4	4	5	3	4	3	4	3	4	4	4	4	5
10	Kiki Widyayanti	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4
11	Lena Apriliyana	5	3	5	2	4	4	4	4	4	5	4	5	4
12	Maimunah	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
13	Maiyam Hoerul Hasanah	5	2	5	2	4	2	4	5	5	4	4	4	5
14	Mbulan Anita Putri Santiaji	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5
15	Melania	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5
16	Nur Uswatun Chasanah	5	2	5	2	3	5	5	5	5	5	4	4	4
17	Nurumi	5	4	5	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4
18	Puji Rahayu	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5
19	Rani Trisnawati	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5
20	Romah Khasanah	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5
21	Ruhayah	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5
22	Shinta Melinda Ramadani	5	2	5	2	3	4	5	5	4	5	4	4	4
23	Shofiah	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4
24	Tri Sulistyowati	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4
Jumlah		895									402			
Rata-rata		4,14									4,19			

Kelas

XI Administrasi Perkantoran III

No	Nama Siswa	Aspek Penyajian									Aspek Kemanfaatan			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	Anisa Nursaida	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
2	Destian	4	4	5	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4
3	Deviyana Zahwa Putri	4	4	5	3	4	4	4	5	5	4	4	5	5
4	Dwi Suryaningsih	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4
5	Dwi Yulianti	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
6	Fesi Atika	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5
7	Giarni Prisma Dewi	4	4	5	3	4	4	4	5	4	5	5	5	4
8	Guida Indarwani	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4
9	Isma Asriyanti	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	3	4
10	Mira Triardiana	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5
11	Nurul Insani	4	5	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	4
12	Rahayu Puji Astuti	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4
13	Rezani	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4
14	Rizky Putri Anjani	4	4	5	3	4	3	4	4	5	4	5	4	4
15	Shella Hadi	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5
16	Sri Lestari	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
17	Sri Muhimatul Laila	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	5
18	Syal Shabilla	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	5	3	4
19	Tina Putriana	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5
20	Titik Wijayanti	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5
21	Tri Sularsih	4	5	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4
22	Tri Sulistyaningsih	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5
23	Umi Solekah	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5
24	Wulandari	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4
Jumlah		910									404			
Rata-rata		4,21									4,21			

REKAPITULASI KESELURUHAN

No	Kelas	Partisipan	Aspek Penyajian	Aspek Kemanfaatan
1	XI Admininstrasi Perkantoran 1	26	977	439
2	XI Admininstrasi Perkantoran 2	24	895	402
3	XI Admininstrasi Perkantoran 3	24	910	404
Jumlah		74	2782	1245
Rata-rata			4,18	4,21
Jumlah Keseluruhan			4027	
Rata-rata Keseluruhan			4,19	
Kategori Kelayakan			Layak	

Catatan :

1. Aspek penyajian dinilai berdasarkan 9 butir pernyataan
2. Aspek kemanfaatan dinilai berdasarkan 4 butir pernyataan
3. Jumlah keseluruhan sebanyak 13 butir pernyataan

Lampiran 13. Dokumentasi Kegiatan

- Observasi Pembelajaran di Kelas



- Observasi Sarana Penunjang Pembelajaran





- Uji Coba Produk



Lampiran 14. Surat Ijin Penelitian dari KPMPT



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/420/2016

- I. Dasar : 1. Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 18 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2012 Nomor 17).
2. Peraturan Bupati Purworejo Nomor 44 Tahun 2014 tentang Pendegelasan Wewenang Penerbitan Beberapa Jenis Izin Kepada Kantor Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo.
- II. Menunjuk : Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Nomor 2252/UN34.18/LT/2016 tanggal 14 Desember 2016
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- ❖ Nama : ANDI NAWI
- ❖ Pekerjaan : Mahasiswa
- ❖ NIM/NIP/KTP/ dll. : 12402241043
- ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
- ❖ Jurusan : Pendidikan Administrasi
- ❖ Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
- ❖ Alamat : Desa Jenar Kidul Rt. 001 Rw. 001 Kec. Purwodadi Kab. Purworejo
- ❖ No. Telp. : 085228628425
- ❖ Penanggung Jawab : Siti Umi Khayatun Mardiyah, M.Pd
- ❖ Maksud / Tujuan : Penelitian
- ❖ Judul : Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran
- ❖ Lokasi : SMK Negeri 2 Purworejo
- ❖ Lama Penelitian : 1 Bulan
- ❖ Jumlah Peserta : -

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 1. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 2. Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 19 Desember 2016 sampai dengan tanggal 16 Januari 2017.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

1. Kepala Bappeda Kabupaten Purworejo;
2. Kepala Dindikbudpora Kab. Purworejo;
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
4. Kepala SMK Negeri 2 Purworejo;
5. Wakil Dekan I Fak. Ekonomi UNY;
6. Sdr. Andi Nawi.

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 16 Desember 2016

A.B. BUPATI PURWOREJO
KEPALA KANTOR
PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO



TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos

Pembina Tk. I

NIP. 19640724 198611 1 001

Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 PURWOREJO
Jalan Krajan I, Semawungdaleman Kutoarjo 54213
Fax & ☎ (0275) 641102 E-mail : smkn2_pwr@yahoo.com web : smkn2



SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 1034 / 2016

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Purworejo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Andi Nawi
NIM : 12402241043
Jurusan / Prodi : Pendidikan Administrasi Perkantoran

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Komik Edukasi sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran" di SMK Negeri 2 Purworejo pada tanggal 11 Nopember s.d 16 Desember 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kutoarjo, 16 Desember 2016



Kepala Sekolah
Kepala Tata Usaha
Bambang Wesiadi
Penata
NIP 19601010 198003 1 009